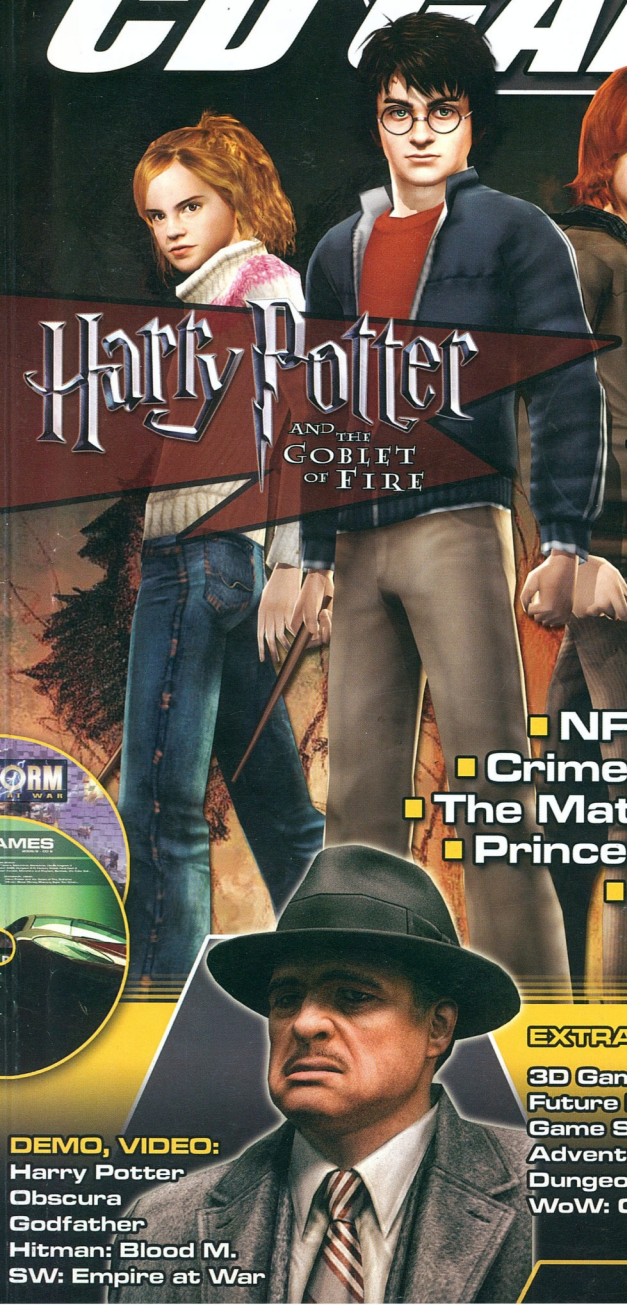
2 TELJES JÁTÉK

NETSTORM
ISLANDS AT WAR
REAL-TIME FANTASY STRATÉGIAI JÁTÉK

AHRIMANS PROPHECY
LÁTVÁNYOS GRAFIKÁJÚ FANTASY RPG

CD GAMES



14 SZUPER VÉGIGJÁTSZÁS:

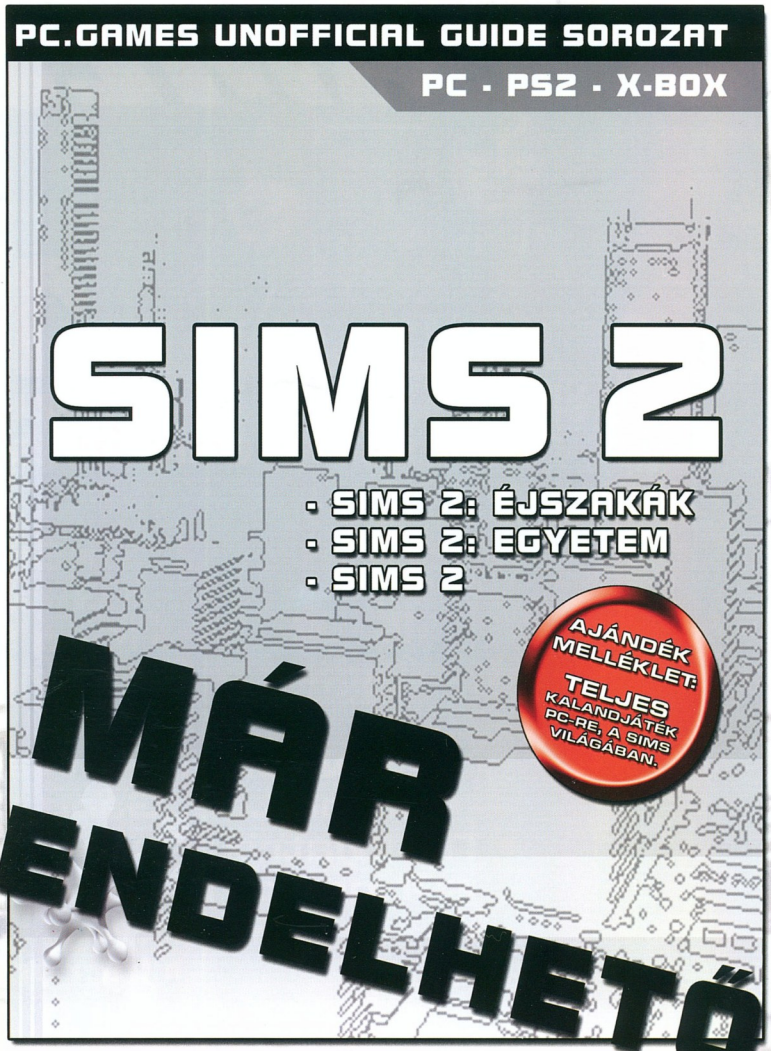
- Gun
- Stubbs
- Quake IV
- King Kong
- The Movies
- Civilization 4
- NFS: Most Wanted
- Crime Life: Gang Wars
- The Matrix: Path Of Neo
- Prince of Persia: Two T.
- Shadowgrounds
- Incredibles

DEMO, VIDEO:
Harry Potter
Obscura
Godfather
Hitman: Blood M.
SW: Empire at War

EXTRA AJÁNLATUNK:
3D Game Recorder
Future Pinball
Game Shadow
Adventure Maker
Dungeon Doom XP
WoW: Ometh mod

2005/6 - JANUÁR

A LEGNAGYOBB - A LEGTELJESEBB

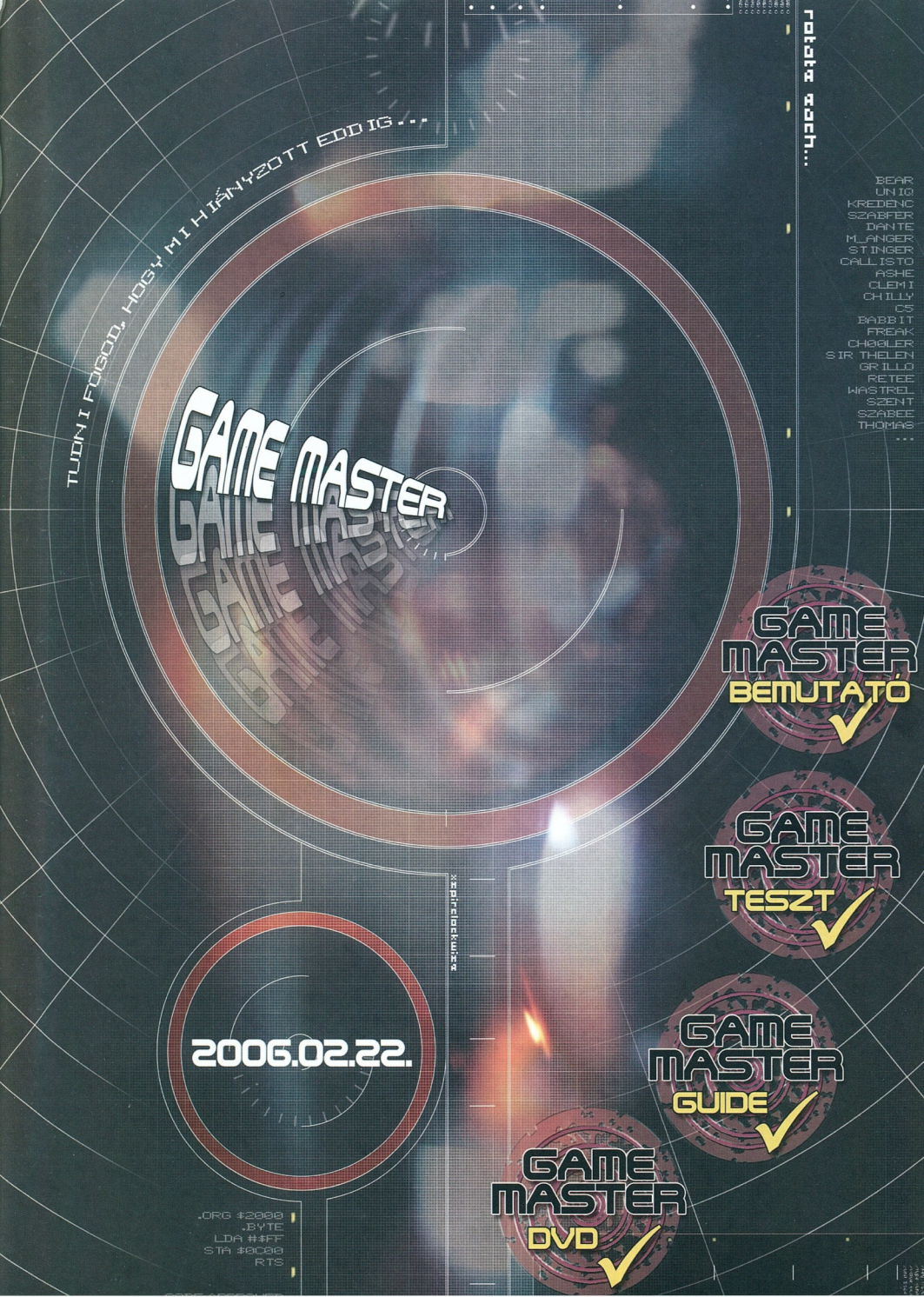


JEGYEZD ELŐ **MOST** ÉS ZSEBELD BE

A KÖNYVHÖZ JÁRÓ **AJÁNDÉKOT!**

MINDEN ELŐRENDELŐ EGY DVD-T KAP AJÁNDÉKBA SIMS 2 MODOKKAL, KIEGÉSZÍTÉSEKKEL!

MEGRENDELHETŐ: 06-1-379-7989 vagy PC.GAMES 1325 Bp. Pf.: 315



TUDNI FOGOD, HOGY MI HIÁNYZOTT EDDIG...

rotate each...

BEAR
UNIQ
KREDENC
SZABFER
DANTE
M_ANGER
STINGER
CALLISTO
ASHE
CLEMI
CHILLY
C5
BABBIT
FREAK
CH00LER
SIR THELEN
GRILLO
RETEE
WASTREL
SZENT
SZABEE
THOMAS
...

GAME MASTER

GAME MASTER
BEMUTATÓ

GAME MASTER
TESZT

GAME MASTER
GUIDE

GAME MASTER
DVD

2006.02.22.

.ORG $2000
.BYTE
LDA #$FF
STA $0C00
RTS

Sziasztok!

Mostani bevezetőnk egy kicsit más lesz, mint azt eddig megszokhattátok, hiszen búcsúzkodunk. Elbúcsúzunk, hiszen nem csak 2005-től, hanem a CD GAMES-től is meg kell válnotok év végén. A 2001-ben indult lapunk maximálisan a Ti igényeitekhez lett szabva az évek sora alatt, míg elérte a mostani állapotot. Úgy gondoljuk, hogy a jelen forma sok minden miatt gátat szab jövőbeli terveinknek, elképzeléseinknek, így nincs más hátra, meg kell válnunk tőle. Pofozgathatnánk, alakíthatnánk tovább a lapot, de annyival magasabb szintű az elképzelésünk, hogy ezt igazából csak egy új lapban lehet megvalósítani. Tehát váltunk és mi úgy érezzük, szintet lépünk.

2006. február 22-én találkozunk újra, mégpedig a **GAME MASTER** oldalain. Tudjuk, egy kicsit furcsa lesz az új név, hogy az egyelőre még titkos továbbiakról ne is beszéljünk. Az azonban teljesen biztos, hogy a megszokott cikkíró és szerkesztőgárda fogja készíteni a magazint. Ha nem bírjátok ki addig, akkor a **www.gamemaster.hu** weboldalon találhattok majd információkat a készülő lapról, de minden február 22-én fog kiderülni, mikor is kezetekbe veszitek az új lapunkat!

Addig is boldo**G** k**A**rácsonyi ünnepeket és ered**M**énye**E**kben gazdag új esztendőt kívánunk **M**inden olv**AS**ónknak, **TE**hát jövő**R**e újból együtt, a **GAME MASTER** égisze alatt.

a szerkesztők

TARTALOM

Bemutatók

5 Dark Messiah of Might & Magic
6 Monster Madness

Végigjátszások, Guide-ok

8 Harry Potter And The Goblet Of Fire
14 Gun
20 The Matrix: Path Of Neo
26 Prince of Persia: Two Thrones

32 King Kong
38 NFS: Most Wanted

42 The Movies
50 Civilization 4

58 Shadowgrounds
64 Stubbs: The Zombie In Rebel Without A Pulse
68 Quake 4
74 The Incredibles: Rise of the Underminer
76 Crime Life: Gang Wars
78 Tony Hawk's American Wasteland

Az utolsó néhány számunk mindegyikében találkozhattatok legalább egy, de általában több GTA klónnal is, ez a sorozat folytatódik a jövőben is. A 25 to Life némileg eltér a szokásos formulától, a játékot elindítva beállhatunk a jó, és a rossz oldalra egyaránt, lehetünk üldözők vagy üldözöttek, ugyanis karrierünket megkezdhetjük utcai gengszterként, de utcai járőrként is. Nem maradhat ki a válogatásunkból a viharos időket megélt Gauntlet: Seven Sorrows sem, egyrészt, mert a játék tényleg ütős - akció, RPG, stratégia - egyvelegnek ígérkezik, másrészt mert a fejlesztésében egy darabig részt vett a nagy John Romero is. A programban, amellett, hogy fontos taktikai lépéseket kell kiagyalnunk, részt vehetünk a hatalmas ütközetekben is, ahol kardunkkal kell rendet tennünk a ránk törő ellen között.

CD GAMES

Kiadja a Cégterv Szolgáltató Bt.
Postacíme: 1325 Bp., Pf. 214
Tel./Fax.: 239-7913, 369-2779
e-mail: cdgames@cdgames.hu

Megrendelhető kizárólag a szerkesztőség postacímén, illetve megvásárolható Budapesten és vidéken a nagyobb számítástechnikai üzletekben.

Megjelenik kéthavonta
Ára: 1195 Ft

Terjeszti a
HIRKER Rt., Lapker Rt.
ISSN 1586-7374

A szerkesztőség címe:
Budapest, XIII. Lehel út 12. I.em/204
Tel./Fax: 379-7989

Félfogadási idő:
Kedd, Csütörtök: 12-17h

Előfizetési díj 1 évre: 5.975 Ft
Előfizetési díj 1/2 évre: 3.190 Ft

Nyomdai munkálatok: Gutenberg Press

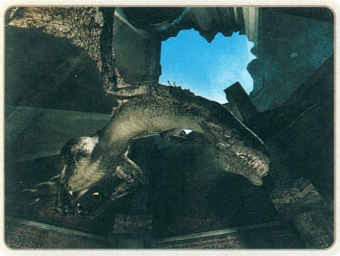
A lapban megjelent szöveges és illusztrációs-, valamint a CD-ken található anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A CD-ken lévő szoftverek által indirekt módon okozott károkért, a kiadó nem vállal felelősséget!

Címlapon:
Harry Potter and the Goblet of Fire

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

A Ubisoft a 2005. augusztusában megrendezett németországi Games Convension-ra időzítette 2006. nyarán tervezett megjelenésű új üdvöskéjének a Might & Magic világában játszódó, stílusteremtő FPS/RPG játékának a bejelentését, mely alkalmazás a kiadótól keresztségben a Dark Messiah of Might & Magic nevet kapta. A kiadó szerint új játékukban „újgenerációs" akciótípus születik, melyhez a már ismert és bejáratott „brand" fantasy környezet fest méltó, sötét és izgalmas környezetet.



Source

Az öt betűből álló szó a Half-Life 2. megjelenése óta vált az akciójátékok piacán etalonná. Talán sokan emlékeztek még Gabe Newelnek a Valve frontemberének kijelentésére, miszerint a Source (sikeres) jövője nem a minél több HL2 kiegészítő és modifikáció megjelenésén múlik, hanem azon, hogy a több mint 5 éven át fejlesztett és csiszolt engine-t hány játékkészítő cég fogja licencelni a jövőben, és a grafikai motorra építve a következő két évben hány népszerű játék fog kiadásra kerülni. Az Arkane programozói szerint a Source talán legfontosabb ismérvei (azon kívül, hogy igazán büntetően néz ki), hogy a motor mindent ötvöz, amire egy fejlesztőnek szüksége lehet; minden eddiginél valóságközelibb fizikai megvalósítást enged, realisztikus renderelést tud, fejlett multiplayer architektúrával rendelkezik, valamint rendkívül rugalmas eszköz a legkülönbözőbb, elsőre talán megvalósíthatatlannak vélt tervezői ötletek megjelenítéséhez.

Orkok, trollok, goblinok és sárkányok

A Might & Magic a Dark Messiah epizódban a játékosokat Ashanba kalauzolja el, a sötét, elfeledett világba, amelyet fenyegető és átkozott történet kísért: egy titkos prófécia a Sátán közeli eljöveteléről. Ashant a M&M jól ismert lényei népesítik be: emberek, orkok, goblinok, zombik, törpék, hatalmas sárkányok és számos más lény, akiknek mérete csak gonoszságukkal vetekszik.

E „hamisítatlan" környezetben kell a fiatal hőst, Sareth-et irányítanunk, aki ifjú kora ellenére már elsajátította a varázslás és a közelharc alapvető fortélyait. Sareth egyértelmű, és világos célja a kezdetektől az, hogy megakadályozza a jóslat beteljesedését. A Dark Messiah hagyományos fantasy, karakterünket a kiteljesedő és meglepő fordulatokban bővelkedő végigjátszás alatt kedvünkre fejleszthetjük a bátor harcos vagy a nagy tudású varázsló szerepében, vagy választhatjuk a sokak által kedvelt arany középutat is. A küzdelmek során Sareth folyamatosan új praktikák és felszerelések birtokába jut, például varázslóként képes lesz az ellenségeket (és a környezet adott részét) is jégbe fagyasztani, vagy egyetlen kardszúrással halálos csapást mérni az ellenfelek többségére. Az Arkane Studios programozói a DMM&M kapcsán különösen büszkék arra, hogy a Source és a Havoc legfrissebb rendszereinek hála, a játékban az irányított karaktert egy olyan, sajátos belső nézetből láthatjuk majd, melyet eddig (technikai akadályok miatt) még egyetlen FPS-játék sem alkalmazott. Az újdonság lényege, hogy Sareth-nek nem csak a fegyvert tartó alkarja látszik a Dark Messiah-ban, hanem felkarja, lába és sok esetben a mellkasa is, mindez oly módon megvalósítva, hogy a végtagok nem hatnak zavaróan. Sőt, a karakter így megvalósított animációja sok esetben hasznos

és elengedhetetlen feltételnek fog bizonyulni. A felhasználók a speciális nézetnek hála sokkal pontosabban tudják majd a távolságokat megbecsülni, minek jelentősége a többnyire kardokkal vívott közelharcok többségében életbevágó lesz.

Varázslat

Lopakodni a sötétben harcra készen, várva a kínálkozó alkalmat az akcióra, vagy elpusztítani az ellenséget szemtől-szemben heves küzdelemben kardokkal, íjakkal és törökkel, vagy megidézni a varázslatos erőket: ez az igazi DMM&M játékérzés, egy olyan izgalmas akcióorientált kalandozás, ahol a harc kimenetele fogja eldönteni a játékos sorsát. A Dark Messiah lehet az első olyan akciójáték, mely túlzások és túlkapások nélkül tudja ötvözni az RPG játékok ötletességét és kombinatív játékmenetét az FPS játékokra jellemző pergő, soha nem csöndesedő dinamizmussal és látványos képvilággal. Úgy legyen, áldásunk rá, és ezúttal, kedves fejlesztők, tessék minden ígéretet kézpénzre váltani!

C5

Dark Messiah of Might & Magic legfőbb újdonsága, hogy először használ majd belső nézetű (FPS) perspektívát a Might & Magic világában. A játékot a Valve-tól licencelt Source engine támogatja, ami fantasy játékban - állítólag - eddig még soha nem látott részletes karakter-animációt, fejlett AI-t, valódihoz közelítő környezetfizikát és shader-modellezést biztosít, hogy mindehhez milyen történet társul, az kiderül, ha elolvassátok exkluzív bemutatónkat.

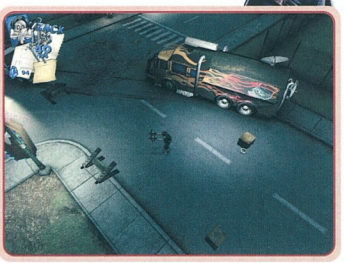
- **Fejlesztő: Arkane Studios**
- **Kiadó: Ubisoft**
- **Megjelenés: 2006. II. félév**
- **Kategória: Akció**
- **Honlap: www.mightandmagic.com/uk/darkmessiah**

MONSTER MADNESS

Érdekes mechanizmusok működtetik a játékipart. Ha azt mondom, hogy megalakul egy fiatal stúdió, és elkészít egy olyan grafikus motort, melytől az amúgy az Unreal3 erőművel jó pozícióban lévő Epic is dob egy hátast, és egyből megvásárolja a szoftvert, sőt leszerződteti annak programozóját, a stúdió alapítóját, Tim Johnsont is, azt mondod, siker. Ha hozzáteszem, hogy a csapat ezután eme, Reality Engine nevű kisebb csodára alapozva ír egy PC-n hiánypótlónak számító, felülnézeti, többszereplős, kooperatív shootert, ráadásul a népszerű zombi-tinihorror témára, azt mondod, nyerő a buli. És ha mindezek után azt mondom, hogy az Artical Studio mind a mai napig kiadóra vár, ám eddig jelentkező még nem akadt, valószínűleg Te sem tudsz mit mondani. Én sem. Mondom, furcsa egy világ ez.

- **Fejlesztő:** Artificial Studios
- **Kiadó:** -
- **Megjelenés:** 2005. november
- **Kategória:** Akció
- **Honlap:** www.monster-madness.com

De lássuk a stuffot. Az alapsztori valahogy úgy szól, hogy van négy fiatal, akik épp bulizni készülnek, mivel egyikük ősei megpattantak, amikor kiderül, hogy a város picit megváltozott - zombik, veszett kutyák, démonok, vámpírok, csontvázak lepik el az utcákat. A srácok felkapják a kezük ügyébe kerülő szerszámokat (szó szerint), és nekiállnak a túlélésnek. A választóképernyőn jópofa, kézzel rajzolt alakok közül válogathatunk (ez a képregényes forma megjelenik a játékban is, az interfészen és egyéb, a képernyőre kerülő inzertekben) - a kínálat a tipikus tinifilm-sablon: technokrata okostóni, zizzent kemény fiú, dögös-gótikus fekete meg rémült plázaszöszi lény. Hogy kire böksz, az pusztán érzelmi dolog, a karakterek között semmiféle eltérés nincs harcmodor, felszerelés, vagy bármi más tekintetben. Aztán őrület.



A játék első pályája a kertvárosi rész, hőseink lakóterülete (összesen 5 szint lesz - ezen kívül még iskola, kórház, pláza, temető -, mindegyik 6-6 szakaszra osztva). A pályákon a zombifilmekből ismerős „díszlet" köszön vissza, azaz a keresztbe fordult, elhagyott autók, üres épületek, mindez éjszaka, a csatornákból felszálló gőzökkel, ahogy kell. Nagy, szellős terepet tessék elképzelni - nekem az volt az érzésem, hogy kicsit túl nagy is szólómódra, vagyis bár lehet egyedül tolni a stuffot, azért az igazi élvezet az lesz, ha többedmagaddal állsz neki a rémfaragásnak. Ráadásul, hála a teljesen valós fizikának (a játék támogatja a PhysX platformot is), rengeteg apró, rejtett móka is található, például elhagyott labda, amivel focizni lehet, és ilyenek. A játék különlegessége, hogy a buliba helyi hálózatról és internetről egyaránt bekapcsolódhatnak a játékosok, azaz pl. ketten tolhatjátok az odahaza összekapcsolt gépen, a harmadik haver meg becsatlakozik neten keresztül. Osztott képernyő nincs, a szereplők egymás mellett küzdenek, ha többen vagytok, a kamera kicsit nyit (távolodik), hogy mindenkit lehessen látni. A kooperatív mészárlás mellett egyébként hagyományos DM és Survival mód is lesz.

A másik különlegesség a fegyverrendszert érinti. Egy gránátfajta (pl. molotov koktél), egy közelharci készség (katana, láncfűrész, kisbalta, baseballütő), és két távolsági lehet nálad. Utóbbiak, mint mondottam, innen-onnan összetakolt, „háztáji" szerszámok. Van itt szögbelövő pisztoly, discman-ből és csónakmotorból összetakolt koronglövő, akkumulátorból és mobiltelefonból összerakott energiafegyver, egy fél bicikli alapú csúzlis gránátvető, sőt a kórházból zsákmányolt defibrillátor is (bár a zombi újraélesztése elég súlyos képzavar...). Ezek ráadásul fejleszthetőek is. Él a városban ugyanis egy Larry nevű figura, aki amolyan McGyver, és hihetetlen érzékkel tudja összeeszkábálni a különféle lomokat (a második szintű szögbelövő például „duplacsövű" lesz, míg a harmadik szintűnél a lövedékek becsapódáskor robbannak). Így alaposan körül kell nézni a pályákon, hogy a rendesen szétszórt és eldugott, látszólagos hulladékokat (rugó, csődarab, kötél, drót, csapágy, aksi és társaik) megtaláld és begyűjtsd, majd elvidd az ezermesterhez. Ez egy komplex rendszer: a magasabb pályákon és/vagy nehézségi szinteken erősebb ellenségekre számíthatsz, akik ellen szükség lesz a felturbózott szerszámokra, viszont a nagyobb szintű fegyverekhez ritkább alkatrészek kellenek, melyek lehet, hogy csak komolyabb nehézségi szinten kerülnek elé - ez a játék egyik „dinamikus skálája" (és az újrajátszási érték egyik növelője). Mindez nem ingyenes, fizetni az ellenségből kipotyogott kristályok összeszedésével tudsz. Ez a valuta egyébként univerzális. Vannak például italautomaták, ahol pótolhatod az életerődet, sőt az újraéledés is pénzbe kerül - a pályák adott pontján vannak (stílusosan koporsót formázó) mentési helyek, ezeket aktiválnod kell, és halál esetén innen folytathatod a küzdelmet. Mindemellett járművezetés is lesz, hiszen elhagyott, gazdátlan gépekből akad elég a városban, ami szintén jó mókának ígérkezik (Carmageddon, legálisan...).

A játékmechanizmus az ilyesfajta játékoknál megszokott, azaz egy etapra belépve be leszel kerítve, hullámokban rád tör az ellen (ez a cím még jobban hasonlít a Komoly Samunál említett Robotron-játékra), ha mindent megpucoltál, leomlanak az akadályok, és továbbléphetsz. Úgy nagyjából enynyi. A különféle extra trükkökért plusz pont jár (egy lövéssel több zombi lenyomása és hasonló), és persze lesznek pályazáró bosszok is. Az egyes etapokat (természetesen itt csak a kooperatív módról beszélünk) egyébként úgy 20 perc alatt lehet teljesíteni, úgyhogy némi matek: 5 pálya * 6 szint * 20 perc = 600 perc, azaz 10 óra a terv, ez persze a résztvevők száma és ügyessége alapján (no meg, hogy a terep lepucolása után az alkatrészek keresgélésére és az egyéb mókákra mennyi idő megy el) változhat.

Az irányítás az, ahol kicsit érződik az alapvetően konzolos fejlesztési vonal. A játék elmerészkedik az FPS-ek mezejére, ennek egyik ismérve (a járművezetés vagy az on-line játék mellett) az, hogy a célzás is 3D-s, azaz a fegyvereket lehet emelni-dönteni, hiszen például a lábadat harapdáló kutyákat éppúgy meg kell tudnod lőni, mint a magas növésű ellent. Egér/billentyű kombóval ez kicsit nehezebb (a „billentésre" külön gomb van), ráadásul a karakterek terelése is „joystickos", azaz az egérrel fordítod az embert irányba, és az iránygombokkal mozdítod el, és persze a támadás is abba az irányba megy, amerre nézel. Ez tipikusan játékvezérlős - és jellemzően kétkaros - megoldás. Mondjuk egy mai spilernek alapvetően megéri beruházni valami hasonló vezérlőbe, hiszen az eddigi, és főleg az elkövetkező konzolos portolásokhoz jól jön az.

A grafika, mint fent írtam, tényleg új generációs, betyár jól néz ki, színes fényekkel, látványos robbanásokkal, valós fizikával (és ezt ki lehet használni, például a szörnyek közé gurított benzineshordó, melybe jó időben lősz bele). A fejlesztők a maximális látványhoz amúgy 7800GTX-et javasolnak, a minimum GeForce3/Radeon 9000 körül van, a javasolt középút 256 megás GeForce 6800 vagy egy Radeon X800. Mindezek mellé a hangok is a helyükön vannak, ütős zenével és remek hanghatásokkal.

A Monster Madness pontosan azt ígéri, amit a címe: szörnyek és őrület, szörnyen jó tálalásban és őrült jó tempóban, hangulatban. Igazi arcát persze akkor fogja megmutatni, ha két vagy több haverral állsz neki a mókának, épp ezért a szóló módot szerintem zárójelbe lehet tenni, bár előmelegítésre, a pályák megtanulására jó. Egy baj van csak, hogy bármennyire is működőképes a portéka, kiadó még nem kopogtatott be a fiúkhoz. De csak összejön nekik. Amennyi szemetet láttam én mostanában a boltok polcain... - tényleg nem értem a játékipart. De mondom, vagy velem, vagy a világgal van valami gáz. Körül is nézek a szerszámos kamrában, biztos, ami biztos...

](redenc

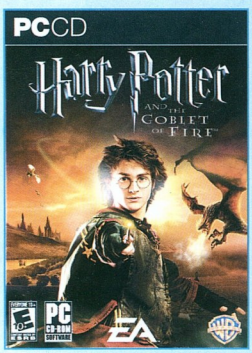
A zombik megették a szomszédom

A Monster Madness alapötlete nem új, és itt nemcsak a hasonló témájú filmekre és játékokra gondolok. 1993-ban a Konami jelentette meg SNES és Genesis platformra a LucasArts remek kis gyöngyszemét „Zombies Ate My Neighbors" címmel. Ez egy ugyanilyen izometrikus „akció-árkádhorror-shooter" volt, melyben két fiatal, Zeke és Júlia vehette fel a harcot a zombikkal, múmiákkal, vámpírokkal és társaikkal. 50 helyszín volt (pláza, vegyesbolt, strand, focipálya, stb.), mindegyiken meg kellett ölni az ottani szörnyeket és megmenteni az ott rekedt szomszédjaidat, hogy továbbléphess, és itt is voltak szintzáró bosszok. A nagy poén, hogy a játék végén a készítők listája egy bónuszpálya volt, (Monsters Among Us), mely a LucasArts főhadiszállásán játszódott, a fejlesztők ott ültek asztalaiknál, az ajtóban George Lucas üdvözölt, Steve Purcell, a Sam & Max atyja Indiana Jones-nak volt öltözve, és a Day of The Tentacle gonosz lila csápja volt az egyik legyőzendő szörny. Nos, igen, a régi szép időkben még... áh, hagyjuk.

HARRY POTTER
AND THE GOBLET OF FIRE

Minden Harry Potter filmmel eljön egy újabb Harry Potter játék is, ezt már megszokhattuk. Az is alapvető, hogy ezek az egyre újabb adaptációk egyre szebb grafikával vannak felvértezve, azonban az már nem tendencia, hogy minden friss rész jobb lenne az előzőnél. A Potter játékok csúcsát egyértelműen a Titkok Kamrája jelentette, és ha a többit is pontozni kéne, akkor bizony a Goblet of Fire a játékmenetben található olcsó húzás miatt csak a sor végén kullogna.

- **CD Link:** Demo
- **Fejlesztő:** Electronic Arts
- **Kiadó:** Electronic Arts
- **Megjelenés:** 2005. november 11.
- **Kategória:** Akció
- **Honlap:** www.harrypotter.ea.com/hpgof/



Qudditch World Cup

Az első pár másodpercben nyomkodjuk meg az összes gombot, így nagyjából tiszta képet kapunk az irányításról. Tekintve, hogy a játék minden korosztály számára ajánlható, ezért különösebb problémáink nem lesznek.

Induljunk el a színes, Bagoly Berti Féle Mindenízű Drazsék által kijelölt utat, egészen az animációig. Ekkor szembesülünk az első ellenséggel, egy apró, ámde harapós kis vakarccsal. Mivel hárman vagyunk, ezért mindenki kiveheti a részét a rémség elvarázslásában: az egyik karakter a Vingardium Leviosa varázslattal lebegtesse a szörnyet, míg a másik két varázslótanonc szórja meg pár bűbájjal.

Ezt követően folytathatjuk utunk, de vigyázat, mert most egyszerre több harapós vakarcs kerül utunkba. Komoly gondot nem fog okozni, a munkamegosztásnak hála simán keresztülverekedjük magunkat ezen az akadályon is.

Nyomás tovább, szaladjunk egészen addig, míg meg nem jelenik Ron apja. Az ő, és társaink segítségével, együttes varázslással lebegtessük el az útból a hatalmas sziklát, majd a keletkezett résen szaladjunk át. Mehetünk egészen egy újabb kis szörnyig, ám nem sokkal azután, hogy őt is legyőztük, ismét találkozunk Mr. Weasley-vel. Ekkor ismét elő kell vennünk az együttes varázslás tudományát, mert meginit előttünk tornyosul egy hatalmas szikla.

Miután kiiktattuk az útakadályt, rohanjunk a Mindenízű Drazsék irányába, ezek rendkívül jól mutatják a helyes irányt, legalábbis itt, az első pályán. Zökkenőmentesen elérünk az első kidőlt fatörzshöz, amit egy aranyos kis varázslattal simán félrevonhatunk az útból. Ahogy ezzel megvagyunk, és tovább indulunk, belebotlunk még néhány ilyen fához, a helyzet ellenszere ugyanaz, mint az előző esetben. Az átvezető után rengeteg kis szörnyeteg lepi el környezetünket, és természetesen ránk hárul legyőzésük feladata. Nem árt, ha belépünk a „Magicus Extremos" módba. Ekkor sokkal

versenyképesebbek leszünk: Bűbájaink erősebbé válnak, gyorsul mozgásunk. Noha ezt az előnyt csak korlátozott ideig élvezhetjük, mégis ha ügyesek vagyunk, pont elvarázsolhatjuk az összes harapós vakarcsot.

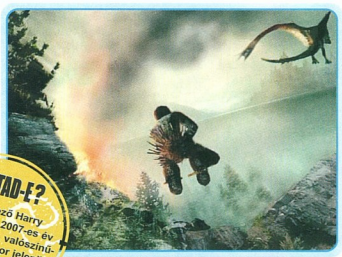
A nagyobb összetűzés után fussunk tovább, míg el nem érünk a hídig. Itt húzzuk el az útból a sziklatömböt, majd rohanjunk egészen a halálfalóig. Ne féljünk, nem kell vele megmérkőzni, elég, ha kihúzzuk a lába alatt található kőkupacot megtámasztó farönköt. Szép esés, legalább tíz pontos.

Folytassuk utunkat, míg meg nem jelenik az égen a Sötét Jegy. Itt már nincs keresnivalónk, Mr. Weasley mellett rohanjunk el, át a hídon, egyenesen a zsupszkulcshoz.

Defense Against Dark Arts

Lesson one

Ebben a teremben csupa alapvető dolgot magyaráz el nekünk Mordon professzor. Beavat minket azokba a szörnypusztítási technikákba, amiket már a Kvidditcs Világkupa utáni zűrzavarban amúgy is elsajátítottunk. Nem számít, hiszen ismétlés a tudás anyja. Intézzük el a sok kis szörnyeteget úgy, ahogyan Mordon mondja, próbáljuk ki ismét a Magicus Extremos



módot még egyszer, majd ballagjunk át a következő helyiségbe. Itt már könnyedebb hangvételű feladat vár ránk, hiszen csak az Invito varázslatot kell alkalmaznunk annak érdekében, hogy magunkhoz vonzzuk a sok-sok jutalmat. Amennyiben sikerült az összes tárgyat összegyűjtenünk, már csak a terem végében található varázskönyvet kell megszerezni.

Lesson two

A második lecke már némileg keményebb lesz, mint az előző. Ahogy felkészültünk a megpróbáltatásokra, menjünk be az ajtón. Ebben a helyiségben az Aqua Eructo varázslatot kell megtanulnunk, ami - mint azt a neve is mutatja - főként tüzek eloltására szolgál. Pálcánk hegyéből bő vízsugár ömlik ki, és ez képes bármilyen tüzet eloltani. Illetve majdnem akármilyet, mivel néhány lángot csak akkor iktathatunk ki, ha mindhárman, egyszerre alkalmazzuk az Aqua Eructo-t a lángnyelveken. Nosza, oltsuk el az összes tüzet, majd szaporán menjünk át a következő terembe. Itt találkozunk egy újfajta ellenséggel, a Tűzköpő Szalamandrákkal. Ezek a lángba borult teremtmények igen veszélyesek tudnak lenni, ha nem tudjuk, hogy kell velük elbánni. Ha ilyen teremtményekkel találkozunk, először mindig bizonyosodjunk meg arról, hogy nincs-e körülöttük kör alakú, lángoló Szalamandrafészek.

Ezt a termet magunk mögött hagyva kiérünk a roxforti kastély egyik tetejére. Másszuk meg a lépcsőket, fent kapjuk el a gyíkot, majd folytassuk tovább a függőleges haladást. Itt vigyáznunk kell, mert sok fészektűz, sok szalamandra áll velünk szemben. Túl sok választásunk nincs, keményen meg kell küzdeni velük. Használjuk a frissen megtanult bűbájokat, és az imént ismertetett szalamandraellenes taktikákat. Ahogy megtisztítottuk a terepet, varázslat segítségé-

TUDTAD-E?

A következő Harry Potter film a 2007-es év során várható, valószínűleg ugyanekkor jelenik meg a könyvek hetedik, befejező része is.

TUDTAD-E?

A Harry Potter és a tűz serlege című film a bemutatói számított két hét után elérte a 400 millió dolláros összbevételt.

vel húzzuk pozícióba a hidat, keljünk át rajta, majd ismét lépcsőzzünk. Fent újra egy nagy hordányi gyík állja az utunk, ám egyet se féljünk, ez az utolsó megpróbáltatás. Miután legyőztük a ronda, lángos hüllőket, megkapjuk az első Trimágus Pajzsot.

Hogwarts Exterior 1

Ahhoz, hogy tovább jussunk, szükségünk van további Trimágus Pajzsokra. Még szerencse, hogy ezen a pályarészen sok került elrejtésre, így ide eleg sokszor fogunk még visszajárkálni.
Induljunk el a képernyő délkeleti része felé, de ne menjünk le a balra található lépcsőkön, mindig maradjunk a jobb oldali falnál. Az elénk akadályként tornyosuló vaskaput nyissuk ki, szaladjunk tovább, majd a következő rácsot is tüntessük el az utunkból. Barangoljunk egyenesen egészen a felvont hídig. Egy jól irányzott varázslattal húzzuk le, és iktassuk ki a frissen feltűnő, új szörnyeteget. Haladjunk tovább, át a hídon, keresztül a kéthullámnyi szörnyecskén, egészen a lépcsőig. Caplassunk fel, innen pedig a pallókon át egyensúlyozzunk a szemközti épület párkányára. Másszuk meg a lépcsőket, vívjunk meg egy hatalmas, gigantikus harcot, és már miénk is az újabb Trimágus Pajzs.

Forbidden Forest

Induljunk el előre, majd az utunkba kerülő érdekes formájú növényekkel, varázslat segítségével csúlizzunk egyet-kettőt. Folytassuk utunkat, egészen a csúf szörnyetegig, akit néhány jól irányzott bűbájjal tegyünk el az útból. Miután ezzel megvagyunk, a köpködő növényekkel ismét csúzliznunk kell, ám most már konkrét célzásra is szükségünk lesz, mivel a szemben található mérgező gombákat meg kell semmisíteni. A három előtűnő, hatalmas szörnyeteggel ne bánjunk kesztyűs kézzel, adjuk nekik meg mindazt, ami jár nekik. Haladjunk tovább, balra tartva folyamatosan, de beleszaladunk egy zsákutcába. Jegyezzük meg ezt a helyet, egy későbbi visszatérés során még fontos lesz. Most azonban nem tudunk mit csinálni itt, kezdjünk el visszafele sétálni. Láthatjuk, hogy jobbra-szemben egy kisebb párkány díszeleg, amin ügyesen felkapaszkodhatunk. Ahogy lejövünk erről a kisebb dombocskáról, feltűnik a Magyar Mennydörgő is, tehát a legokosabb az lenne, ha lélekszakadva elkezdenénk futni. Rohanjunk, közben oltsuk el az utunkat álló tüzeket, varázsoljuk el a ránk támadó szörnyeket, de ami a legfontosabb: fussunk. Kisvártatva elérünk egy látszólagos útelágazáshoz, jobbra ne menjünk, egyelőre nincs ott semmi érdekes. Forduljunk inkább a szemben található, északi ösvény irányába.

Innen már csak - a változatosság kedvéért - szaladni kell, ahogy a lábunk bírja, egészen az átvezetőig. Láthatjuk, hogy a hatalmas honfitárs-sárkányunk tűzköpő szalamandrákat csalogat elő, kizárólag azzal a célzattal,

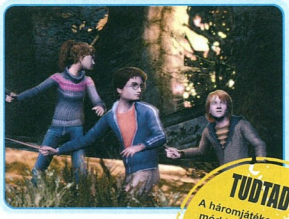
hogy nekünk ártsanak. Nincs mese, varázsoljuk el mindet! Fussunk fel a romos lépcsőkön, kerüljünk ki a tűzköpők lángcsóváit, szeljük keresztül az épület romjait, majd másszunk át a farönk-hídon. Ekkor találkozunk a Durrfarkú Szúrcsókkal! De nem ám a könyvekből megismert kölyökkorú, szelídített példányokkal, hanem egy vad, kifejlett állat áll velünk szemben. Győzzük le, hátulról sebezhető!

Hogwarts Exterior 2

Természetesen kell még néhány pajzs ahhoz, hogy tovább mehessünk a történet főszálán, a Trimágus Tusa első megmérettetésén. Készüljünk fel, hogy nemsokára csukott szemmel is át tudjuk majd vinni ezt a pályát, ugyanis még rengeteg-szer visszatérünk ide. Nosza, induljunk el a délkeleti irányba, azonban az első észak felé található lépcsőn menjünk le! Egy alacsonyabb tetőn járunk, azonban innen még egy szinttel lejjebb van dolgunk, tehát a szemben található pallón másszunk át a következő tetőre. Itt láthatjuk, hogy jó néhány romos fal, és egy bizonytalan, zöld folyadéktól gőzölgő üst található. Vegyük elő legjobb Vingardium Leviosa varázslatunkat, majd a furcsa anyaggal teli üstöt lebegtessük neki a vállaszfalnak. Szép kis robbanás kíséretében a fal ledől. Dumbledore biztos örül neki, hogy romba döntjük a kastély tetejét, balra, kerüljük ki a tűzköpőket, és haladjunk tovább. Végezzünk a szalamandrafészkekkel, valamint a gyíkokkal, ezt követően pedig a két torony támasztóit robbantsuk fel az üst segítségével. Megvan a Pajzs.

Hogwarts Exterior 3

Nem én találtam ki, de már megint a Kastély külterületén kell bóklásznunk, immár harmadszorra. Szerencsére ezt a pajzsot maximum két percbe telik megszerezni. Tegyük a következőket: induljunk el délkeleti irányba, menjünk le az első, észak felé tartó lépcsőn, ám ezúttal ne másszunk le a pallón, hanem egyből forduljunk balra. Láthatunk három darab szikla-kockát, és egy magasban díszelgő Trimágus Pajzsot. Nincs más dolgunk, minthogy a három kockából lépcsőt építsünk a fal mellett, majd ezen felmásszunk a pajzsig.



Hogwarts Exterior 4

Meglepetés! Ismét ez a pálya következik. Induljunk el délkeleti irányba, menjünk le az első, észak felé tartó lépcsőn, ám most ismét másszunk le az eggyel lentebbi tetőre vezető pallón.
Megint itt vagyunk az üstös, falas helyen, de egyelőre ne csináljunk semmit, ne robbant-

TUDTAD-E?
A bolgár kviddics-válogatott élsportolóját, a Trimágus Tusa egyik résztvevőjét, Viktor Krum-ot valóban egy bolgár fiatal, Stanislav Ivanevski játszotta el.

TUDTAD-E?
A háromjátékos kooperatív mód igazán meglendíthet egy-két unalmasnak induló délutánt, ám mivel a játék fiatalabb korosztályoknak készült, ezért a kihívás nyomtalanul eltűnhet.

gassunk. Ahogy átértünk a pallón, azonnal forduljunk balra. Kapaszkodjunk fel a kisebb tetőre, innen a három varázslótanonc együttes erejével lebegtessük le a szemközti magaslaton lévő sziklakockát a földre. Ezt követően leszállhatunk, és megismételhetjük

az „üstös-falrobbantós" hadműveletet, de csak az első négy falat semmisítsük meg. Miután ezzel is megvagyunk, lebegtessük a sziklakockát a negyedik válaszfal után található üst bal oldalára. Így felmászhatunk egy újabb Trimágus Pajzsért.

Hogwarts Exterior 5

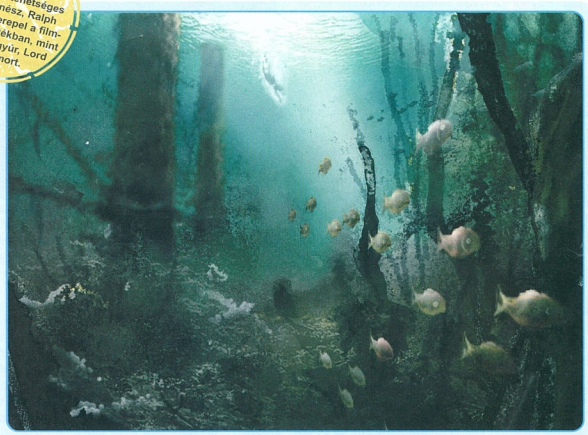
Nem csalás, nem ámítás, ötödször is itt vagyunk. Induljunk el délkeleti irányba, az északra vezető lépcsőn most ne menjünk le, folytassuk az utunk. Fussunk csak előre, lebegtessük el az utunkból az apró sziklákat, majd álljunk odébb. Ahogy elkezd jobbra kanyarodni a függőfolyosó, nézzünk balra. Nini, ott van egy levezető lépcső. Menjünk le, egészen addig botorkáljunk, míg egy sziklakocka nem állja utunkat. Ezt együttes erővel lebegtessük a falhoz, majd használjuk lépcsőként, és küzdjük le a szintkülönbséget. A jobb, vagy a bal oldalán kerüljük meg ezt a kis pocsolyát, és nyissuk ki a mögötte található vaskaput. Ebben a kis kertben legózás vár ránk. A jobb oldalon található sziklakockát lebegtessük át a bal oldalon található kisebb emelvényre. Ezen másszunk fel, húzzuk le a függőhidat, ezt követően pedig a kockát lebegtessük oda, ahol az első kocka eredetileg volt, a párkány alá. Erre fentről ugorjunk rá, másszunk fel a szemben lévő, másik peremre, és szerezzük meg a Trimágus Pajzsot!

Triwizard Task 1 - The Dragon

Ott csatlakozunk be az események sodrásába, mikor Harry már magához szólította az Invito varázslat segítségével a Tűzvillámot. Seprűnkön száguldva annyi tűnik fel, hogy túl sok irányításunk nincs a történések fölött, csak fel, le, jobbra, balra mozgathatjuk Harry-t. Lélegzetelállító tájakon keresztül kell átvágnunk: végigsuhanhatunk a Tiltott Rengeteg fái között, a tóparton, valamint a roxforti kastély tornyai között is. Akárhol is

TUDTAD-E?

A rendkívül tehetséges angol színész, Ralph Fiennes szerepel a filmben, és a játékban, mint a sötét nagyúr, Lord Voldemort.



vagyunk, egy dologra figyeljünk: ha keresztül haladunk egy-egy kékszínű fénykörön, akkor Harry seprűje megtáltosodik, legalább másfélszeres sebességgel száguld utána egy ideig. Nem árt, ha becélozzuk ezeket a „tereptárgyakat". De miért is kell gyorsan célba érni, minek van a képernyő közepén egy óra? Azért, mert minél gyorsabban teljesítjük a feladatot, annál nagyobb jutalmat kapunk! Amennyiben gyorsak vagyunk, úgy Aranyérmet, plusz három Trimágus Pajzsot írnak jóvá Harrynek. Ezüstéremhez csak kettőt, míg bronzhoz egyetlen egy jutalompajzsot adnak.

Prefect's Bathroom

Megszereztük az aranytojást a Magyar Mennydörgőtől, ám ahhoz, hogy megfejtsük a rejtélyét, el kell vinnünk azt a Prefektusok Fürdőjébe. Néhány balszerencsés fordulatot követően a tojás beleesik a lefolyóba. Átvesszük az irányítást a karakterek fölött, de most éppen nem pancsolni jöttünk ide, úgyhogy keresnünk kell egy kiutat. A már ismerős, zöld trutymóval teli üstökkel amortizáljuk le a szemben lévő repedt falat. Ahogy lyuk képződik rajta, másszunk át a következő helyiségbe. Az északi oldalon lévő függőhidat húzzuk le, másszunk fel és az összes tereptárgyat bűbájoljuk el, hogy jó sok Mindenízű drazsét tehessünk zsebre. Nyomás vissza a hídhoz, forduljunk jobbra, és robbantsuk fel az üsttel az erre található, utunkat blokkoló csöveket. Induljunk el a frissen felszabadult irányba, szaladjunk, míg le nem esünk. Ekkor az északi, szemben lévő oldalon lévő falon kapaszkodjunk fel, forduljunk balra, két párkányon húzódzkodjunk fel, majd fordítsuk el az itt található gőzgépet. Győzzük le a kis szörnyek első hullámát, majd ugráljunk le a „földszintre". Ne időzzünk túl sokáig itt fent, mert az apró vakarcsok újrateremnek, és nem akarunk egész nap harcolni velük. Lent induljunk el jobbra, azon az úton, amit most már nem blokkol gőzfüggöny. Szaladjunk, húzzuk le a függőhidat, fordítsuk el mindkét gőzgépet, majd az üsttel robbantsuk fel a lenti csöveket. Indulás vissza balra, a felkapaszkodós részig, de most ne másszunk fel, hanem irány magunkkal szembe, déli irányba, innen pedig futás jobbra. Haladjunk egészen addig, míg a porondalakú szalamandra lelőhelyig el nem érünk. Szép kis harcba keveredünk a tüzes gyíkfajzatokkal, de nem hiszem, hogy komolyabb fejfájást okoznának nekünk, ahhoz túl rutinosak vagyunk. Miután az összes rossz szándékú szörnyeteget legyőztük, induljunk el a porondból nyíló délnyugati járaton.

Rohanjunk a függőhídig, húzzuk le, másszunk fel a peremre, gyűjtsük be a Mindenízű Drazsékat, aztán nyomás tovább, balra. Szélsebesen oltsuk el a szalamandralángokat, tanítsuk móresre a lángnyelvekkel támadó gyíkfajzatokat, és veregessük meg saját vállunkat. Ahogy ezzel végeztünk, menjünk közel a forráshoz, és varázslattal piszkáljuk meg a szemben látható aranyto-

Trimágus Pajzs

A Harry Potter és a Bölcsek Köve című játékban nem ahhoz van kötve a továbbjutás, hogy teljesítettünk -e egy pályát, vagy sem. Az EA designer csapata úgy döntött, hogy gyűjtögetősre veszik a figurát, ezzel is jócskán megtoldva a játékidőt. Ez a módszer már az Animaniacs - The Great Edgar Hunt-ban sem tetszett, és itt sem adok érte jó pontot, de Harry mentségére legyen szólva, hogy a játék többi része legalább rendben van. A végigjátszás során nagyjából huszonkilenc-harminc pajzsot szedtünk össze, ám összesen harmincnyolc darab található meg a különböző pályákon. Mindegyik leírására sajnos nem maradt hely, csak a továbbjutáshoz elengedhetetlen darabokat tudtuk összeszedni, de adok egy kis segítséget, hogy melyik pályán, hány Trimágus Pajzsot érdemes keresni.

Defense Against Dark Arts	*1 Trimágus Pajzs*
Hogwarts Exterior	*7 Trimágus Pajzs*
Forbidden Forest	*8 Trimágus Pajzs*
Prefect's Bathroom	8 Trimágus Pajzs
Herbology	*8 Trimágus Pajzs*
Triwizard Task 1 - The Dragon	*3 Trimágus Pajzs*
Triwizard Task 2 - The Lake	*3 Trimágus Pajzs*

jást. Sétáljunk visszafele, a két szalamandra után húzzuk le az előttünk található hidakat, mert így lerövidíthetjük az utat. Egészen a Prefektusi fürdőhelyiségig kell visszabaktatni, ám egészen a közvetlen bejáratig nem lesz komoly probléma. Azonban ahogy közel érünk a pálya elején felrobbantott falhoz, egyből elszabadul a pokol. Rengeteg, rengeteg szörnyeteg támad ránk, és miután percekig harcoltam velük, rájöttem, hogy nincs értelme. Egyszerűen szaladjunk be a falon tátongó lyukon, mert úgy látszik, hogy végtelen számú szörnyecskék vannak idekint.

Prefect's Bathroom 2

Ezúttal legalább nem a pálya legelején kezdünk, így nem kell keresztülverekednünk magunkat a sok-sok idegesítő kis ellenségen. Induljunk el jobbra, láthatjuk, hogy a forrás előző látogatásunk óta némileg leapadt, így a kis „híd" is kibukott a vízfelszín alól: szabadon átkelhetünk a túloldalra. A legelső lehetőségnél forduljunk szembe magunkkal, és ugrándozzunk le addig, amíg csak lehet. Nem kis szintkülönbséget kell leküzdeni, de a jutalom már közel van. Láthatunk egy sziklakockát. Ezt együttes erővel lebegtessük el jobb oldalra, egészen a fenti peremen látható zöld üst alá. Másszunk fel, és az érdekes anyaggal töltött edény lebegtetésével robbantsuk fel a balra található csöveket. Ugorjunk le a betonkockával egy szintre, és a hatalmas kavicsot lebegtessük el bal oldalra. Ott látható az a kis faemelvény, amin lemásztunk. Ezen tákolmány „lépcsőinek" igénybevételével emeljük fel a kockát a sziklaperemre. Innen nézzünk jobbra, a felrobbant csövek irányába. A lyuk pont akkora, hogy átférjen rajta a szikla. Lebegtessük át ezen a résen, egészen a peremen található falig a jobb oldalon. Másszunk fel a Trimágus Pajzsig!

TUDTAD-E?

A filmstúdió két külön részben szerette volna leforgatni a Tűz Serlegét, ám a rendező, Mike Newell vállalkozott rá, hogy megcsinálja egyetlen filmként. Szép egyetlen filmként. Szép munkát végzett!

forduljunk balra, húzzuk le az utunkba kerülő függőhidat, és sétáljunk oda a Trimágus Pajzshoz.

Herbology

Menjünk le a lépcsőkön, egészen a „földszintig". Itt forduljunk balra, szaladjunk a hatalmas vaskapuhoz. Ezt varázslattal nyissuk ki, szaladjunk át a kis függőkertbe, és szerezzük meg a varázskönyvet. Bravó, már a Herbivicus varázslat is pálcánkban van. Rohanjunk vissza a pálya elejére, innen pedig sétáljunk jobbra, amíg csak lehet. Látunk egy leszakadt lépcsőt, amit benőtt pár növény. Először pakoljuk el az útban lévő kis sziklákat, majd az új varázslatunkkal növesszünk a leszakadt lépcsőfokok helyére leveleket, és már mehetünk is tovább. Felérve addig menjünk jobbra, míg be nem érünk az üvegházba. Itt sétáljunk le a lépcsőn, és készüljünk fel néhány igen idegesítő szörnyecskére: fura óriásméhek jönnek nemsokára. Láthatjuk, hogy az üvegházban lévő apró tavacskán sok-sok rügy található. Az új varázslatunk, amit már egyszer alkalmaztunk ide is bőven jó lesz, tehát növesszünk a kis bimbókból hatalmas vízililiomokat. Először a balra-szemben lévő sarkot kell megcéloznunk, beazonosíthatjuk könnyen, mivel egy csúzlizható növény trónol ott. Menjünk oda hozzá, és célozzuk be az előtte látható gombákat. Miután kilőttük a bűzölgő spórásokat, induljunk el a bal oldal közepe felé. Nagy indákat láthatunk ott, alatta pedig mintha a függőfolyosó egy darabja lenne, rajta egy kis ládával. Másszunk oda a liliomok segítségével, majd húzzuk le a balra-fent látható függőhidat. Ezt követően menjünk fel erre a kis hídra, növesszünk magunk előtt liliomokat, kövessük a járatot, míg ki nem érünk az üvegházból. A Vaskapu mögött ismét egy Durrfarkú Szúrcsók vár ránk, természetesen harcra fáj a foga.

A szabály ugyanaz, mint a Tiltott Rengetegben: csak hátulról sebezhetjük meg. Miután legyőztük, másszunk meg a jobbra található lépcsőket, így átérünk néhány függőfolyosóhoz, amik az üvegházak fölött ívelnek. Először magunkkal szembe, déli irányba fussunk, húzzuk le a függőhidat, forduljunk visszsza, majd az előzővel ellentétes, északi irányba kezdjünk szaladni. Ily módon szabad a továbbjutás, már csak néhány méhecskét kell elkalapálni. Innen zökkenőmentes utunk lesz a legutolsó üvegházba, amit mindenki megismer, mivel egy spirállépcső vezet fel a legtetejére. Kicsit foghíjas ez a felvezető út, ezért lépten-nyomon liliomokat kell növeszteni, hogy mihamarább a tetejére érjünk. Ahogy felérünk, szép nagy harcra kerül sor, de nem engedhetjük meg a legki-

Prefect's Bathroom 3

Ez egy igazán egyszerű pajzs, nagyjából másfél perc a megszerzése. Induljunk el -a már megszokott- jobb oldali irányba, vágjunk át a kis forrást átölelő hídon, fussunk fel egészen a szalamandrafészkekig. Innen

sebb hibaszázalékot sem: minden kis szörnyeteget le kell győzni. Ezt követően már csak a középen-fent lévő, hatalmas szerkezetet kell néhány robbanó üsttel megdobálni, hogy elszakadjon a három tartólánc, és lezuhanjon. Földet éréskor tűz üt ki, ezért le kell rohannunk az üvegház legaljára, el kell oltanunk a lángokat, végül meg kell szerezünk a Trimágus Pajzsot.

Prefect's Bathroom 4

Ismét itt vagyunk, remélem mindenki annyira örül neki, mint én. A kezdőporondról in-

duljunk el jobbra, át a forráson átvezető kis hídon. Ahogy átérünk, ne menjünk le, oda, ahol az előző alkalommal a sziklakockával zsonglőrködtünk, ehelyett maradjunk a parton, és érjünk át a jobb oldalon található lépcsőig. Az útközben ránk támadó apró szörnyeket hatékonyan büntessük meg, a függőhidat húzzuk le, majd érjünk el a szalamandrafészkekig. Itt fordítsuk el a gőzgépet, ezután rohanjunk vissza a forrás partjára. A jobb oldalon növesszünk liliomokat a rügyekből, készítsünk ösvényt a jobbra látható lépcsőkig. Küzdjük le a szintkülönbséget, majd mindennek a tetején forgassuk el mindkét gőzgépet. Szaladjunk vissza a vízen növesztett liliomok között található apró betonszigetre, onnan pedig új ösvényt készítve térjünk át bal oldalra, ahol már vár ránk a következő Trimágus Pajzs.

TUDTAD-E?

A Trimágus Tusa második, víz alatti próbatételét tizenöt másodperces szeletekben tudták csak felvenni a levegőhiány miatt. Daniel Radcliffe (Harry Potter) összesen 45 órát töltött a vízben.

Prefect's Bathroom 5

Tegyük lépésről lépésre ugyanazt, mint az előző, negyedik látogatásunkkor, ám a végén a kis betonszigetről ne ugráljunk balra,

Kártyavár

A Harry Potter játékok korábbi részeiben is gyűjtögethettük a Bagoly Berti Féle Mindenízű Drazsékat, vásárolhattunk értük különböző érdekes dolgokat, azonban a Tűz Serlegében sokkal fontosabb szerepük van. Megmaradtak a drazsék fizetőeszközként, azonban a vásárolt dolgoknak végre használt is vesszük a végigjátszás során. A pályaválasztó képernyőről átballaghatunk a vásárcsarnokba, ahol különböző kártyákat vásárolhatunk karaktereinknek.

Minden pálya előtt három kártyát tehetünk be fejenként, ezek az adott figura tulajdonságait különböző mértékben javítják fel. Például csak pár dolog: Triple Jinx, amitől a játékos egyszerre három bűbájt is képes az ellenségre küldeni. Friendship, ami regenerálja az azonos lappal felszerelt karaktereket. Stamina, amitől megnő maximális életünk. És ez még csak a jéghegy csúcsa.

hanem másszunk vissza a szalamandrafészkekig, onnan induljunk el balra, a függőhídnál forduljunk délre, és már türelmetlenül vár ránk az újabb Trimágus Pajzs.

Prefect's Bathrrom 6

A változatosság kedvéért most ne jobbra, a forrás irányába induljunk el, hanem a délnyugati, balra vezető járatot vegyük célba. Győzzük le a ránk támadó szalamandrákat, majd húzzuk le a velünk szemben látható hidakat. A gőzgépet kikerülve vágjunk át a frissen átadott függőhídon, ugorjunk le a vízpartra, növesszünk növényeket, és érjük el a Trimágus Pajzsot.

Triwizard Task 2 - The Lake

A Trimágus Tusa második feladata az egyik legizgalmasabb. Mind a négy résztvevőtől a Roxfort mellett található tó sellői elcsennek valamit, valamit, ami a versenyzők számára nagyon sokat jelent. Harry-nek Ron-t, Viktor Krumnak Hermione-t, Cedric Diggory-nak Cho Chang-et, Fleur Delacour-nak pedig saját húgát kell kimentenie a sellők fogságából.

A helyzete nehezíti, hogy a feladat végrehajtására mindösszesen egy óra áll a bajnokok rendelkezésére, valamint a tény, hogy ezt az egy órát a víz mélységében kell eltölteni.

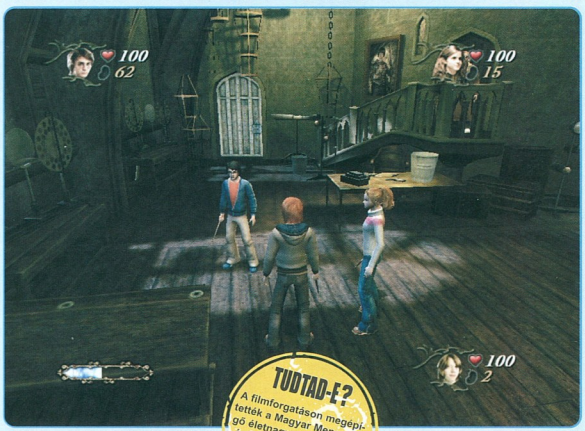
Szerencsére Harry, Neville segítségével tudomást szerzett a varangydudva nevű növényről, ami pont egy órányi víz alatti légzőképességet garantál. Ahogy az előző, sárkányos Trimágus feladat, úgy ez is időre megy, sőt, a jutalomrendszer is ugyanaz, tehát különféle érmekhez különböző mennyiségű Pajzsot kapunk. Arra kell figyelnünk, hogy miután előtűnnek a vízalatti kis szörnyek, azokat folyamatosan kilőjük magunk elől. A célzás automatikus, nem lesz nehéz dolgunk. Fontos továbbá, hogy a vízben elszórt varangydudva növények meggyorsítják úszásunkat, így nem árt, ha ezeket is felvesszük. Mivel a pálya nagyon lineáris, így lépésről lépésre nem írom le, hogy mit kell tenni, próbáljátok meg aranyérmes időre behozni Harry-t a célba!

Forbidden Forest 2

Emlékeztek még arra a helyre, ahol megjegyeztem az első látogatás során, hogy „most még zsákutca, de később még visszatérünk ide"? Na, ennek is eljött az ideje. Rohanjunk vissza erre a helyre, ahol most már semmilyen fal, vagy egyéb úttorlasz nem akadályozza szabad mozgásunkat, ellenben egy Durrfarkú Szúrcsók vár ránk mérgesen. Nem először harcolunk velük, így már kívülről fújjuk, hogy? Csak hátulról sebezhetjük meg őket! Ahogy megszórtuk jó sok bűbájjal ezt a teremtményt, rögtön megkapjuk a következő Trimágus Pajzsot.

Forbidden Forest 3

A kiindulási ponttól induljunk el észak felé. Addig menjünk, míg bele nem botlunk egy szép kis sziklakockába. Vegyük elő legjobb varázstudományunkat, és lebegtessük vissza ezt a súlyos kavicsot a kiindulási pontra. Itt ismét vessük be együttes varázserőnket, így szállítsuk el a kockát jobb oldalra, egészen a Pajzs alá. Ha betesszük pont a céltárgy alá, felmászunk rá, rögtön megszerezhetjük a trófeát.



TUDTAD-E?

A filmforgatáson megépítették a Magyar Mennydörgő életnagyságú mását is, ám ez nem minden, még tüzet is tudott okádni a sárkánymodell.

Forbidden Forest 4

A kiindulási pontról vissza kell szaladni egészen a pálya legelejére. Természetesen ez nem lesz egy túl sima menet, mivel keresztül kell vágnunk különféle szörnyeken, csúszlizható növényeken, gombatelepeken, és hasonló megpróbáltatásokon. Ahogy vissza-

érünk, keressünk jobb oldalon néhány büzölgő gombát. Ha ezeket kilőjük, szabaddá válik az ösvény, ami elvezet egyenesen - a már újra elfogott - Magyar Mennydörgőig. Két pajzsot is lehet szerezni, kezdjük azzal, amelyik a ketrec tetején van. Álljunk be a jobb oldali csúzlizható növény mögé, és kezdjük el kilőni a ketrec mellett található gombatelepeket. Amint ezt megtettük, rohanjunk oda, növesszünk liliomokat, másszunk fel rajtuk, és már meg is van a Trimágus Pajzs.

Forbidden Forest 5

Értelemszerűen fussunk vissza újra a Magyar Mennydörgő ketrecéhez. A következő pajzs közvetlenül előtte van, ám nem közelíthetjük meg csak úgy, mert akkor a sárkány lángcsóvája azonnal elkap minket. Középen viszont van egy szikla-kocka. Ezt lebegtessük úgy a ketrec elé, hogy felfogja a tűzlabdákat, és ennek fedezékében vegyük fel a Trimágus Pajzsot.

Herbology 2

Emlékezünk még arra, hogy mikor első látogatásunkkor lejöttünk a lépcsőn, láttunk egy pajzsot néhány gombatelep mögött? Akkor még nem tudtunk mit kezdeni a spórás növényekkel, azonban a helyzet változott, mivel azóta nőtt oda egy csúzlizható növény, amit ügyesen kilövve simán megszerezhetjük a pajzsot! Már csak vissza kell érte menni.

Herbology 3

Az újrakezdési pont környékén díszeleg egy olyan dolog, ami az első látogatás során még nem volt itt: egy sziklakockáról van szó. Semmi sem véletlen, ezért együttes erővel lebegtessük ezt a hatalmas monstrumot a jobbra található lépcsőfordulóba. Innen már csak két levelet kell növeszteni, és miénk az újabb Trimágus Pajzs.

Herbology 4

A kiindulási ponttól induljunk el jobbra, másszuk meg a lépcsőket, érjünk át a függőfolyosó-rendszer területére. Induljunk el az északra vezető „ösvényen", ahol szembesülünk azzal, hogy lehúzhatóvá vált a szemben lévő függőhíd! Nosza, készítsünk átkelőt, majd a bogarakkal nagyon óvatosan bánva ismételjük meg még néhányszor a hidas manővert addig, míg el nem érünk a következő Trimágus Pajzsig.

Herbology 5

Az újrakezdési ponttól induljunk el jobbra, fussunk el egészen a legutolsó üvegházig. Ne menjünk be, az udvaron se szaladjunk át, inkább nézzünk körbe alaposan. Láthatjuk, hogy nőtt egy csúzlizható növény, aminek segítségével elérhetjük a gombatelep mögött rejtőző Trimágus Pajzsot. Ennyi trófeának már elégnek kell lennie ahhoz, hogy a sztori főszálán továbbmehessünk.

Triwizard Task 3 - The Maze

Induljunk el, menjünk, amerre gondoljuk, előbb-utóbb úgyis jó irányba keveredünk. Egy konkrét buktatója van a pályának, az pedig Cedric kiszabadítása. Ugyanis, mikor segíteni próbálunk barátunknak, egyszerre két darab kifejlett Durrfarkú Szúrcsók állja utunkat. A helyzet pikantériáját az adja, hogy most egyedül vagyunk, így mindkét szörnyeteg legyőzésének feladata ránk hárul. Játsszunk torreádorost: álljunk közel a falhoz, majd, mikor észrevesszük, hogy megriszálja az egyik szörnyecske a potrohát, gyorsan térjünk ki előle, mert ez azt jelzi, hogy nekünk ront azonnal. Ha jó ütemben mozgunk, akkor a falat fejeli le a Szúrcsók, amitől kicsit elkábul, így hátulról szórhatjuk rá a különféle bűbájokat. Addig problémás ez a harc, amíg ketten vannak, mert míg az egyik kába, addig a másik megtámadhat. A fenti sémát követve igen könnyű legyőzni őket, ezt követően pedig beteljesülhet Voldemort aljas terve.

TUDTAD-E?

A Harry Potter és a fél-vér-herceg című hatodik könyv csak 2006 Februárjában kerül a magyar boltok polcaira. A környező országokban már most is a honosított változatukat árusítják.

Voldemort

Voldemort ismét testet öltött, elérkezett az idő, hogy megküzdjünk vele. Utolsó találkozásunk a sötét úrral tizenhárom éve volt, és akkor még nem voltunk jártasak a varázspálca lengetésben. Igaz, akkor anyánk szeretete megmentette életünket az Avada Kedavra halálos átoktól, de most már varázsképzettségünknek köszönhetően szembeszállhatunk Voldemort-tal.

Mindenek előtt győzzük le azt a sok csontvázat, amit ránk küld a főgonosz. Ezzel probléma nem lesz, az egésznek annyi a titka, hogy ne engedjük magunkhoz közel a húsnélküli lényeket, mivel csak karnyújtásnyi távolságról képesek sebezni.

Ezt a fázist követve jön a könyv, és a film emlékezetes jelenete, mikor Harry és Voldemort pálcája összefonódik a két, szembenálló varázslattól. Ez a játékban úgy jelenik meg, hogy egy energiagömb képződik középen, aminek helyzetét a mozgásunkkal befolyásolhatjuk. Erre szükség is lesz, mert az előbukkanó csontvázakat csak ezzel semmisíthetjük meg.

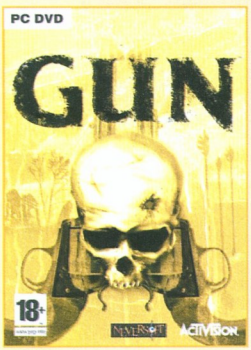
Ezt követően Voldemort egy szoborral kíván agyoncsapni minket, amit csak úgy kerülhetünk el, ha folyamatos mozgásban tartjuk Harry karakterét. Mikor megállapodik a szobor egy helyen, akkor az energiagömböt rárányítva roncsolhatjuk a márványfaragványt. Négy-öt „ütés" az energiagömbből, és porrá őrlődik a súlyos kőfaragvány. Innen már csak néhány másodperc választ el minket a finálétól.

Dante

GUN

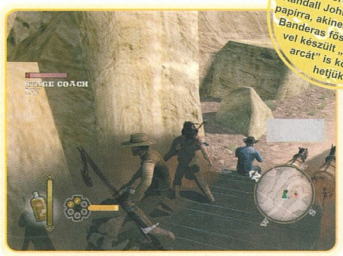
Bizony, a western műfaj sajnos mostanában igen elhanyagolt terület, nem is értem, hogy miért nem hajlandók több vadnyugati játékot prezentálni nekünk a játékfejlesztők. Persze, kicsit meg van kötve a kezük: megvan, hogy mi létezett, megvan, hogy hogy mentek a dolgok akkoriban. Ugyanakkor ha megnézünk egy ködös jövőben játszódó játékot, ott a dizájnerek teljesen szabad kezet kapnak: olyan fegyvereket, lényeket, látványvilágot faragnak a tetszőleges sztori köré, amilyet csak akarnak. De ettől kevesebb lenne egy vadnyugati játék? Csak mert lézerpisztoly helyett hatlövetű szerepel benne? Dehogyis.

- **CD Link:** Trainer, Háttérkép
- **Fejlesztő:** Neversoft Entertainment
- **Kiadó:** Activision
- **Megjelenés:** 2005. november 11.
- **Kategória:** Akció
- **Honlap:** www.gunthegame.com



The Hunt

Az intró mozi után rögtön átkerülünk a játék jelenébe, 1880-ba. A helyszín Montana, a főhős, akit irányítunk Colton White. Ő az apjával állatokra vadászik a folyón fel-le úszkáló gőzhajósok számára.
Ned White, az öregünk felébred a nap első sugarára, majd ezzel a lendülettel oldalba rúg minket: a lazsálásból nem élünk meg.
Kövessük apánkat, szokjuk meg az irányítást, majd figyeljük, ahogy az öreg leterít egy jávorszarvast. Ez még nem elég, nehány állatot még el kell ejteni. Ned tanácsait követve Quickdraw módban szedjük le a három, aljnövényzetből felröppenő fácánt, ezt követően a maradék ötöt szintén szedjük le. Egész jól haladunk, már csak pár dolog kell.



TUDTAD-E?
A játék történetét az a Randall Johnson vetette papírra, akinek az Antonio Banderas főszereplésével készült „Zorro álarcát" is köszönhetjük.

De ahogy az lenni szokott, most is megzavarja tervünket egy váratlan esemény: portyázó farkasok támadnak ránk. Nincs mese, lőjük le a vadállatokat, vagy ha túl közel kerülnek, használjuk a késünket. Miután sikeresen leküzdöttük az apró falkát, ismét Ned után kell szaladnunk. Egy szimpatikus szikla tetejéről, a puskánk segítségével szarvast kell lőni. Ez a feladat rém egyszerű, funkciója mindössze annyi, hogy megtanítsa, hogy kell használni a vadászpuskát. Ahogy végeztünk a legelő emlősökkel, néhány farkas ismét az életünkre - és zsákmányunkra - tör. Már rutinosan kezeljük a fegyvereket, így nem okozhat komolyabb gondot a harapós jószágok elintézése.
Még nincs vége a megpróbáltatásoknak: egy hatalmas medve úgy gondolja, hogy okos ötlet kikezdeni a két vadásszal. Nedet a földre löki, így a legyőzése ránk hárul. Elképzelhetetlen, hogy bármi történjen velünk a harc során, így könnyű dolgunk lesz a mackóval. Gond egy szál se: Ned jól van, a gőzhajó megérkezett, a medve halott, a zsákmány megvan. Szép munka volt.

Steamboat Massacre

Megérkezik a gőzhajó, itt az ideje, hogy teljesítsük a rendelésüket. Már az átvezető animáció első pár másodpercében is látszik, hogy itt bizony valami nagyon nincs rendben. Ned egy hölgyeménnyel elvonul, és láthatólag valami nagyon titkos dológról diskurálnak, amiről még mi sem tudunk semmit. Érdekes. Ennél már csak az érdekesebb, mikor egy kétes külsejű, magát papnak kiadó ember szólít meg minket. Az előérzetünk, miszerint valami furcsa a férfiben, beigazolódik, ahogy megöli azt a nőt, aki Neddel beszélt a kabinban. Ekkor szabadul el a pokol a gőzhajón.

Reed (az álpap) emberei elözönlik a teknőt, és igen erőszakos módon - mindenkit legyilkolva - próbálnak meg közelebb férkőzni Ned titkához. Ne adjunk nekik esélyt, lőjük őket halomra. A pisztoly ideális, mivel elég közel vannak az ellenségek, a puska most csak lassítana minket. Észrevesszük, hogy lelassult a hajó. Ez azért van, mert a lapátkereket megakasztották a haramiák. Rohanjunk a gőzhajó végébe, és rúgjuk szét a deszkát, amely a kerék útját blokkolja.
Ezt követően át kell szaladnunk a bal oldalon található ágyúhoz, melyet természetesen használni is kell. Nincs célkereszt, vagy hasonló, röppálya alapján kell megsaccolnunk, hogy milyen szögállással fogjuk eltalálni a támadó hajókat. Robbantsuk fel az összes ellenséges járművet, majd keressük meg Nedet. A fenti fedélzeten lesz, a gőzös másik végén, fussunk hozzá. Segítsünk neki visszaverni a támadókat. A ládák kitűnő fedezéket biztosítanak, javaslom használatukat.
Mikor már reménytelen a helyzet, Ned a kezünkbe nyom egy zsetont, és közli velünk, hogy nem ő az igazi apánk. Ezt követően bevág minket a vízbe, a hajó megsemmisül, vele együtt vélt apánk, és az eddigi múltunk is.

Honest Tom

Három teljes napig a vízben hánykolódunk eszméletlenül, majd a sors kegyének köszönhetően partra vet minket a folyó. Épphogy csak megszáradunk a napon, máris valami kétes kinézetű egyén megpróbálja ellopni tőlünk a nemrég kapott zsetont. Állítása szerint azt hitte, hogy halottak vagyunk, párszor belénk is rúgott, hogy ezt ellenőrizze, és mikor nem érkezett válasz, úgy döntött, hogy kifosztja „hullánkat".
Kárpótlásul a kellemetlenségekért Őszinte Tom úgy dönt, hogy segítségünkre lesz, amennyiben kiálljuk az összes próbáját. Sőt, még egy lovat is ad, amennyiben jól teljesítünk. Milyen rendes fickó ez a Tom! Pattanjunk fel a lóra, és kövessük a férfi utasításait.

TUDTAD-E?
Aki a játék X360-as verziójára vár, annak rossz hír: a pletykák szerint egy csupasz port, semmi next-genre utaló nyomot nem lehet benne felfedezni.

Megtanuljuk az alapvető lovaglási funkciókat, úgymint az ugratás, az ügetés, vágtázás, és ehhez hasonlók. Ezt követően már simán körbenyargalhatjuk a kis tisztást, ahol éppen tartózkodunk.
Tom látja, hogy megy nekünk a lovas sport, ezért versenyre invitál minket. Ez a kis megmérettetés igazán nem nagy megpróbáltatás, tekintve, hogy a vérünkben van a lovaglás. A nyerés titka, hogy a sprintelés gombot nyomva kell tartani. Lovunk tudtunkra adja, hogy mikor nem jó már neki, ha rugodossuk az oldalát, de ezt a három körös kis versenyt simán ki-

bírja. Vigyázzunk a két ugratóval, az jelenthet egyedül kisebb buktatót a megmérettetés során.
Miután legyőztük Tomot, újabb feladatot kapunk: néhány bölényt kell agyontaposnunk paripánkkal. Ez sem jelent gondot, tegyük meg, amit kér, és intézzük el patkolt társunkkal a többi állatot.
A következő próba során Quickdraw módban üvegpalackokat kell lövöldözni. Szimplán csak puffantsunk le többet, mint Tom, és nyerünk.
A végső feladat tetszőleges módon leölni a támadó farkasokat. Lelőhetjük őket, lovunkkal átgázolhatunk rajtuk, teljesen mindegy. Miután ezzel is végeztünk, rájövünk, hogy az Őszinte Tom csak egy szimpla gúnynév, mivel a fickónak esze ágában sem volt lovat adni alánk, csak húzta az időt, amíg meg nem érkeznek a haverjai. Azt gondolta, hogy van esélyük ellenünk. Bizonyítsuk be, hogy mi vagyunk jobbak: lőjük le paripájuk hátáról mindegyik gazfickót.

The Red Hand Gang

Őszinte Tom már történelem, mi pedig folytathatjuk utunk a küldetés főszálán. Céloz-zuk meg a Dodge City felé vezető ösvényt, vágtassunk, ahogy kedvünk tartja, de nem hajt a tatár. A folyón a révész átvisz minket szó nélkül, és még csak próbákat sem állít elénk. Na ő egy igazi rendes alak.
Meg is érkezünk a hírhedt városba. Mivel Ned azt mondta, hogy a zsetont vigyük az Alahambra ivóba, ott pedig keressük Jenny-t, ezért tegyünk is így. A városban nem fogunk eltévedni, az ivóra pedig szép nagy betűkkel ki van írva a neve, így csak be kell sétálnunk.
Keressük meg a csapost, aki készségesen segít Jenny előkerítésében. Mivel a lány egy… „dolgozó lány", ezért néhány fickó még előttünk sorra szeretne kerülni, és ahogyan ez minden vadnyugati filmben lenni szokott, most is hatalmas összetűzés kerekedik ki az egész szóváltásból.
Izzítsuk be legjobb fegyverforgató kezünket, és lőjünk le mindenkit, aki fenyegeti a mi, vagy a lányok testi épségét. A lépcsőket másszuk meg, a szobákon vágjuk magunkat keresztül, pufogtassuk az ellenséget a hatlövetűvel, majd ha elérünk Jenny-hez, Quickdraw módban lőjük fejbe a túszul ejtőjét. Jenny már éppen elkezdene regélni, ám ekkor a banda megtámadja az Alahambrát. Menjünk le azonnal, és küldjük át a másvilágra az összes vandál ellenséget. Először mindig azokat szedjük le, akiknél tűz van. Viszonylag simán visszaverjük a támadást, de ekkor az ivót kívülről kezdik ostromolni.
Pattanjunk fel a leparkolt lóra, és lőjük ki az összes tűzzel rohangáló ellenséget. Ők legyenek a prioritási lista élén! Miután megtisztítottuk a terepet, a bandavezér, Crude is szeretne egy falatot belőlünk. Semmi gond, megkaphatja. Vigyázzunk vele, mert shotgunnal lő, ami közelről kifejezetten halálos, így inkább távolabbról igyekezzünk bevinni neki néhány találatot. Figyeljünk az embereire is, mert ő nem szereti a tiszta harcot, ezért hozta a pereputtyot is.

Miután elintéztük a támadókat, beszéljünk Jenny-vel, majd rohanjunk oda Denton Sheriffhez.

Quick Killer

Beszéljünk Dentonnal, hogy elkezdődjön a küldetés. Megtudjuk tőle, hogy az indiánokkal rendkívül sok baj van, Dodge City-nek állandó fejfájást jelentenek.
Az ösalkosok most éppen az épülőfélben lévő hidat szeretnék porig rombolni, ezt kell megakadályoznunk minden áron.
Vegyük elő legjobb célzótudásunkat, és szabaduljunk meg a ránk támadó indiánoktól. Hullámokban szabadul ránk az ellenség: jönnek a híd oldaláról felmászva, az építmény túlsó feléről rohanva, tehát minden lehetséges irányból megpróbálnak az életünkre törni.
Harcoljuk keresztül magunkat ezen a középső szinten, majd az emelkedőn menjünk le a híd tartópilléreihez. Denton ekkor értünk küld egy kis anyagszállító állványzatot, amivel a középső, főpillérig elhúz minket. Itt észrevesszük, hogy az indiánok telerakták TNT-s hordókkal az egész alapot. Értelemszerűen ha robban, akkor a híd megsemmisül, a küldetés pedig sikertelennek minősül.
Készüljünk fel, mert jönnek a fáklyákkal felszerelt ösalkosok, akiknek egyetlen célja a lőporos hordók detonálása. Legjobb lesz, ha késünkkel teszünk rendet köztük. Mivel egyszerre csak két ellenség jön, így a vágószerszámmal hamar, és hatékonyan átküldhetjük őket a Totem Hegy Szellemeihez.
Miután biztosítottuk a hidat, a kis anyagszállítóval evickéljünk át a túlpartra, ott öljünk meg még néhány indiánt, végül a lejtőket megmászva fussunk oda Dentonhoz.

Most már nincs fenyegetés, így a kínai vendégmunkások folytathatják a híd munkálatait. Az ösalkosok azonban nem adják fel, és most magukat az építőket vették célba. Ne engedjük, hogy meghaljanak a munkások, öljünk meg mindenkit, aki az életükre tör. Természetesen az indiánok akkor sem nyugszanak, amikor ezt a támadásukat már visszavertük, újabb rohamba fognak. Most tüzes nyilakkal lövöldöznek a TNT-s hordók irányába, ami nem tűnik túl jó ötletnek a mi szemszögünkből. Váltsunk át Quickdraw módba, és reptükben lőjük le a nyílvesszőket. Miután látják az ösalkosok, hogy ez nem működik, fáklyákkal felvértezett harcosokat küldenek a hordók felé. Mi őket is simán kilőjük, erre Quick Killer jön, a legnagyobb bajnokuk. Ez a harcmodorán nem látszik, sőt, elég harmatos teljesítményt nyújt a csatamezőn… Öljük meg, és már végeztünk is.

Whore Coach

Menjünk oda a postakocsi mellett ácsorgó Jenny-hez, és már kezdődhet is ez az izgalmas küldetés.
Dodge City-ből el kell jutnunk Empire City-be, ám az út hemzseg az indiánoktól, így még egyedül, egy gyors lovon is kockázatos átvágtatni, nemhogy egy lassú postakocsit kísérgetve… A misszió első felében még saját lovunk hátán vágtatunk a szekér mellett, legfőbb feladatunk a védelem. Mindig maradjunk a hintó előtt, hogy jó előre le tudjuk szedni a támadó szándékkal fellépő amerikai ősalkosokat. Némi harc és lovaglás után elérkezünk egy hatalmas útakadályhoz. Mivel Coltont nem olyan fából faragták, hogy egy ilyen apróság útját állja, ezért ki is talál valamit.

TUDTAD-E?
Amennyiben 100%-ra teljesítjük a játékot, úgy megkapjuk Reed páncélos lovát, valamint a Cannon Knock Gunt.

Szinkronstáb

Néhány emlékezetes játék többek közt azért válik emlékezetessé, mert a karakterek szinkronizálására komoly, gyakorló színészeket kértek fel a készítők. Fontos, hogy ne unottan mondják fel a szövegeket a karakterhangok, mert az rendkívüli módon képes leamortizálni a hangulatot, mint mondjuk a Spartan: Total Warrior esetében. Szerencsére a Gunnál nem áll fenn ez a veszély, ugyanis rendkívül nívós társulat jött össze szinkronizálni. Tekintsük meg a stáblistát, és hogy a színészt miből ismerhetjük.

Colton White *Thomas Jane (The Punisher)*
Thomas MacGruder *Lance Henriksen (Alien)*
Hoodoo Brown *Ron Pearlman (Hellboy)*
Clay Allison *Tom Skerrit (Contact)*
Ned White *Kris Kristofferson (Blade)*
Josiah Reed *Brad Dourif (Lord Of The Rings)*

Szálljunk le paripánk nyergéből, és a kis résen másszunk át a barikád mögé. Itt öljük meg az összes apacsot, kapjunk fel egy TNT-s hordót, tegyük le a megjelölt pontra, távolodjunk el tőle, végül trafáljuk telibe egy golyóval. Szép tűzijáték kíséretében semmisül meg az útakadály, pattanjunk lóra, és folytassuk kalandos utunk.

Minden a megszokott kerékvágásban megy addig, míg a szekér tetejét biztosító egyént le nem lövik, mert ekkor a fickó leesik, és eltöri a postakocsi első tengelyét. A sofőr meg tudja javítani, de időre van szüksége. Jenny-vel azt a feladatot kapjuk, hogy a javítás végeztéig védjük meg a szekeret. Felváltva, minden irányból jönnek majd az indiánok, de komolyabb megpróbáltatást nem okoznak majd.

További utunkat a szekér tetején guggolva kell majd eltöltenünk, legalább eggyel kevesebb dologra kell figyelni. A helyzet változatlan, a fentitől eltekintve: lőjük halomra az indiánokat egészen addig, míg el nem érünk Empire City-be. Itt találkozunk Hoodoo Brown-nal, a polgármesterrel, aki szépen eligazít minket.

Law And Order

Beszéljünk a kaszinóban ácsorgó emberrel. Ő Hoodoo jobbkeze, aki azonnal el is vezet minket a főnökéhez. Úgy látszik Empire City-ben is a törvény őrlévé avattak minket, hű de jó! Kint pattanjunk fel a lóra, és kövessük a két tapasztalt rendfenntartó rókát egészen a bárig. Bent diskuráljunk el a csapossal. Ez az egész egy olyan reakciót vált ki a tömegből, amire senki sem számított: megtámadnak minket. Meglepő fordulat, valóban. Tegyük el láb alól az összes gazembert.

Sajnálatos módon a fickó, akit keresünk, sikeresen megszökik, így szélsebesen pattanjunk lovunk nyergébe, és vegyük üldözőbe a lótolvajt.

Egészen a városon kívül található farmig vezet a hajsza, ahol lóháton érkező banditák támadnak ránk. Mondanom sem kell, hogy csak a halott bandita a jó bandita.

Ahogy lezajlik a csetepaté, Hoodoo tapasztalt emberei hidegvérrel lelőnek egy ártatlan embert, ami - akárhonnan is nézzük - szántít egy kicsit. Mivel mi frissen kerültünk be a rendfenntartás üzletébe, ezért úgy gondoljuk, hogy szimpla gyilkosságot követett el a fickó, ezért be akarjuk vinni. A társa ezt nem nézi jó szemmel, így mindketten az életünkre törnek. Kapunk egy ellenséget lovon, egyet pedig saját lábán rohangászva. Lőjük ki mindkét gazembert, majd térjünk vissza Empire-be, és számoljunk be Hoodoo-nak a történtekről.

Bárcsak ilyen egyszerű lenne… Kiderül, hogy a polgármester ismeri a gőzhajón látott papot, és Reed egy laza mozdulattal véget vet Jenny életének. Összeesküvést szimatolok...

Escape the Jail

Empire City börtönében találjuk magunkat, ami egyáltalán nem meglepő, tekintve, hogy valami nagyba és kellemetlenbe tenyereltünk bele.

Beszéljünk a mellettünk raboskodó, Port nevű egyénnel. Állítása szerint simán kiszabadulhatunk innen, ha hátulról sikerül elkapnunk az őrt. Ez nem is rossz ötlet. Amikor a szemközti cellában sínylődő Soapy-t elkezdi cukkolni a kishekus, kapjuk el hátulról. Mivel a kulcsot nem adja oda, ezért csak simán véget vetünk életének a saját jelvényével.

Soapy üzletet ajánl: ha segítünk neki is kiszabadulni, elárulja, hogy a jelvény tűjével hogyan nyithatjuk ki a cellaajtónkat. Korrekt üzletnek hangzik, így bele is megyünk.

Ahogy kikerültünk a fogdából, az asztalról kapjuk fel a holminkat. A motyónk mellett még egy indián íjjal is gazdagodunk, ami hatalmas áldás, tekintve, hogy néma csendben lehet vele ölni, amire a küldetés további részében szükség lesz.

Soapy teljesítette az alku rá eső részét, most rajtunk áll, hogy saját részünket teljesítsük. Kint három lovat kell elkötnünk, és a kőhíd alá letennünk, hogy együtt meglóghassunk. A térképen látszik mindhárom paripa pontos helyzete, azonban csak nagyon óvatosan közelítsük meg őket, mivel az emberek nyüzsögnek ahhoz képest, hogy ilyen késő van. Az íjjal simán, zaj nélkül segíthetünk magunkon, de az óvatosság azért ajánlott.

Miután mindhárom paci a helyén van, osonjunk át a térképen megjelölt ponthoz, dobjunk az épületre egy viszkibombát, majd keressünk egy lőporos hordót, tegyük a helyére, és robbantsuk ki Soapy cellájának falát. Pattanjunk lóra a híd alatt, és kövessük két újdonsült barátunkat. A lovaglás végén elérünk az ellenállás rejtekhelyéhez!

Ambush the Train

Ismerkedjünk meg új barátainkkal. Hoodoo személyét ismerve, valamint a kurrens állapotokat végigtekintve rájöhetünk, hogy nem is olyan rossz ez az ellenállás. Minden csak nézőpont kérdése.

Kövessük a vezért, Clay-t. Port már ott vár minket a helyszínen, éppen pakolja le a TNT-s hordókat. Mire kell ez a sok lőpor? Nos, Hoodoo kedvenc kis játékszerét, egy kisebb golyószórót vonaton szállít éppen Dodge-ból Empire-be. Ha ezt a kis aprósá-

got eltulajdonítjuk, azzal egy szép nagy adag borsot törhetünk a gonosz polgármester bajusza fölé.

Segítsünk Portnak helyretenni a TNT-s hordókat. Igazi kulimunka, de valakinek ezt is el kell végeznie, és egy kis edzés sosem árt. Miután néhány csomagot megfelelő pozícióba tettünk, néhány ellenálló odarohan, hogy közölje velünk: emberemberinket és a kiszemelt vonatot banditák megtámadták Dodge mellett, közvetlenül a vonatnál.

Nagyszerű hír. Pattanjunk lovunk nyergébe, és Clay-t követve vágtassunk Dodge City felé. Ahogy odaérünk, lőjük szét a banditák seregét, ne hagyjuk, hogy ők té-

rítsék el a vonatot, hiszen az a mi prédánk. Kisebb tűzpárbaj alakul ki, nem árt, ha végig lóháton vagyunk, mert így valamivel könnyebb venni az elénk tornyosuló akadályokat. Miután sikeresen leküzdöttük a banditákat, újra elindul a vonat, de nem szabad, hogy

TUDTAD-E?

A Gun nem finomkodik: a játékban nevén nevezneknek mindent, karomkodnak lépten-nyomon, folyik a vér, minden piszkos, mocskos. Pont, mint az igazi vadnyugaton.

TUDTAD-E?

Habár a Gun történetének fő szála igen rövid, mégsem kell elkeserednünk, mert a mellékküldetések teljesítése is igen élvezetes feladat, így kitolhatjuk a játékidőt.

előttünk érjen el a csapda helyszínére. Clay ismer egy rövidebb utat, tehát kövessük. Sprinteljünk, ahogy csak bírja lovacskánk. Gyorsan pakoljuk le az utolsó TNT-s hordót a helyére, másszunk fel a sziklára, és vegyük célba a hordókat.

Mikor megérkezik a vonat a kis kanyonba, várjuk meg a felszólítást, majd lőjük ki a hordókat. Gyönyörű robbanás kíséretében a mozdonynak befellegzik. Most már nincs is más hátra, mint hogy megvédjük a terepet, és kinyírjuk az összes maradék bandát. Innen fentről egész kényelmes célozni, nehogy lemenjünk.

Miután feladatunkat teljesítettük, észrevesszük, hogy a golyószóró mellett mást is szállított ez a vonat: rengeteg indián rabszolga lapult az egyik vagon bendőjében, akiket természetesen szabadon engedünk. Így illik.

TUDTAD-E?

Akinek tetszett a Gun története, és hangulatvilága, az feltétlenül tekintse meg az 1966-os, Franco Nero főszereplésével készült Django című filmet.

Defend the Hideout

Az előbbi kis akciónkat követően Hoodoo rájött, hogy hol van az ellenállás rejtekhelye, és mivel meglovasítottuk kedvenc kis játékszerét, ezért igen határozottan lép fel ellenünk.

Lovagoljunk vissza a rejtekhelyhez, beszéljünk az örökkel. Clay mesél nekünk Nedről, magáról, és MacGruderről is, ám a sztorizás nem tart sokáig, mert jönnek Hoodoo emberei.

Clay markunkba nyom egy kezdetleges mesterlövészpuskát, hogy azzal kezdjük lezsendi a támadó ellenségeket. Kövessük Chavezt egészen a kanyonig. Itt embereljük meg magunkat, és szépen, távolról lőjünk ki mindenkit, aki veszélyezteti a rejtekhelyet. Természetesen ez azt jelenti, hogy mindenki puffantsunk le. Ez nem könnyű dolog, tekintve, hogy a szélrózsa minden irányából özönlenek Hoodoo gazfickói.

Miután ezzel a feladattal megvagyunk, keressük meg Clay-t. Amíg ő megy, és ellenőrzi a dolgokat, addig ránk bízza a frissen zsákmányolt golyószóró kezelését. Móka és kacagás! De nem azoknak az ellenségeknek, akiket szitává lövünk az ezüstösen csillogó fegyverrel. Korlátlan mennyiségű lőszer áll rendelkezésünkre, így nem kell spórolni, daráljunk nyugodtan.

Ahogy visszavertük a támadást, Port kíván beszélni velünk. Figyelmeztet minket, hogy

az ellenség birtokában van egy öblös kis ágyú, ám amint ezt kimondja, egyből meg is tapasztaljuk a tényt egy detonáció kíséretében. A feladat világos: ostrom alá kell venni az ágyút. Vigyázzunk, nehogy eltaláljon minket egy ágyúgolyó. Szerencsére fedezékkel bőségesen el leszünk látva, így csak a gazfickók jelenthetnek némi problémát.

Az ágyú kisajátítását követően használjuk is a kis szörnyeteget, méghozzá arra, hogy visszaverjük Hoodoo embereinek maradékát.

Take Down Hoodoo

Ez bizony már régóta érett, most azonban a tettek mezejére lépünk: Hoodoo-nak mennie kell. Kitaláltuk, hogyha rögtön ellentámadásba lendülünk a fenti harc után, akkor azzal meglephetjük a gonosz polgármestert. Arról nem is beszélve, hogy elfogta Clay-t, akit nem ártana minél előbb kiszabadítani.

Kövessük Portot, vágtázzunk a rejtekhelyről egészen Empire City határáig. Itt tegyük le a lovat, és készüljünk fel egy masszív tűzharcra. Port fogja tolni az ágyút, nekünk pedig az ő fedezése jut osztályrészül. Ez a feladat nem túl bonyolult, tekintve, hogy mindig Port előtt járunk egy-két méterrel, és időben kiljük a ránk érkező fenyegetést jelentő tényezőket.

Az ágyút egészen a kőhídig kell eltolni, ott már változik a feladat: a fegyvert használva le kell lőnünk minden ránk támadó sereget. Miután megfelelő szintű zűrzavart keltettünk, elindulhatunk, hogy megkeressük Clay-t.

Irány a térképen megjelölt pont felé, út közben leküzdve minden ellenséget. Ebből az épületből titkos alagútrendszer vezet Hoodoo kaszinójáig. Nosza, kezdjük el felderítésképezni a földalatti járatokat. Nem kell túl sokat bolyongani, ahhoz, hogy megtaláljuk Clay-t. Szegénynek nem volt éppen könnyű dolga Hoodoo kínzásai miatt, de most nincs időnk törődni vele, mi a polgármesterért jöttünk.

A lépcsőkön caplassunk fel, üldözzük Hoodoo-t egészen a saját irodájáig. Itt némi diskurzus során kapunk egy-két konkrét választ a kirakósjátékhoz, ezt követően pe-

Mellékszál

A Gun története lehet, hogy rövid, azonban rengeteg opcionálisan választható küldetést pakoltak a játékba. Ezek teljesítése nem csak szórakoztató, de komoly jutalmakat is kapunk értük: fejlődnek képességeink, valamint egy kis pénzmag is csurran-cseppen. A képességek fejlesztése egyértelmű, hogy miért hasznos, a pénzt pedig különböző fegyver-tuningokra, és hasonló hasznos holmikra költhetjük. Nézzük meg, hogy milyen fajta mellékküldetések kerültek a Gunba.

Bounty

A jó öreg fejvadászat. Ezt már a Red Dead Revolverből is ismerhetjük, a szisztéma itt is hasonló. A körözött személyt elfoghatjuk élve, vagy holtan is, de természetesen lélegző állapotban több a fejpénz.

Pony Express

A vadnyugaton igen fontos volt a különböző áruk megfelelő szállítása. Rengeteg postakocsit kiraboltak, és elvitték az értékes portékákat. A Pony Express küldetések során mi leszünk a postások, akiknek megadott időn belül le kell szállítaniuk a csomagot.

Deputy

A Deputy küldetések kizárólag Dodge City területén játszódnak, és egyfajta rendfenntartó szerepkörbe kényszerítenek minket. Kisebb-nagyobb csetepatékat, banditatámadásokat, és ehhez hasonló gubancokat kell elrendeznünk hatlövetűnk segítségével.

Federal Marshall

A Federal Marshall küldetések során általában egy-egy személy védelme lesz az elsődleges feladat. Természetesen ez a legritkább esetben lesz ilyen egyszerű, épp ezért olyan szórakoztató.

Ranch

Az igazi cowboy életet élhetjük át a Ranch misszók során. Feladatunk rém egyszerű: lóháton ülve különböző szituációkban állatokat kell terelgetnünk, többnyire be a karámba. Igazán élvezetes, erőszakmentes időtöltés egy kicsit marhapásztorkodni.

Indian Hunter

Az indiánvadász különféle extrém teremtmények levadászását kéri tőlünk, rém pénzért cserébe. Fontos, hogy lóháton ezeket nem teljesíthetjük, mindig osonni kell, és muszáj az apacs íjat használni, hogy minél nagyobb elismerést kapjunk.

Poker Tournament

Nem hagyományos, ötlapos pókert játszanak a Dodge City-ben található Alahambra ivóban, nem ám. A játék pénzre megy, a szabályok pedig az első kör után világossá válnak.

dig végezzünk a gonosz polgármesterrel. Milyen szép díszítőeleme lett a főtérnek, nemde?

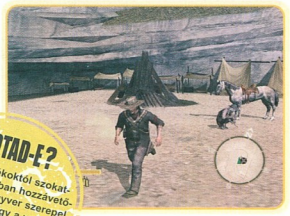
Save Soapy

Kiderült, hogy a dolog, ami MacGrudert annyira érdekli, amiről Ned beszélt a lánnyal a gőzhajón, ami annyi ember életét tönkre tette még mindig a gőzhajó roncsai között van, bezárva a szélbe. Szükségünk van valakire, aki fel tudja törni azt a zárat, hogy megkaparinthassuk a sejtelmes tárgyat. Ki is lehet, aki zárakat tör fel? Megvan, Soapy!
Vágtázzunk Dodge City-be, és beszéljünk Dentonnal. Kiderül, hogy Soapy barátunkat éppen készülnek felakasztani. Na nem a törvény, hanem a rossz társaság, akikkel a profi zárfeltörő ismerősünk összekerült.
Rohanjunk a víztoronyhoz. Denton ad nekünk egy jobb mesterlövészpuskát, ezt kell használnunk Soapy kötelének elvágásához. Akkor kell lőni, mikor éppen kihúzzák a lába alól a talajt. Ahogy megfeszül a kötél, bumm. Ezt követően barátunk elkezd osonni a város utcáján, nekünk pedig meg kell őt védeni. A minden irányból támadó ellenségeket puffantsuk le, nehogy baja essen a simlisnek. Miután sikerült a védekezés, mászszunk le Soapy-hoz, pattanjunk lóra, és meneküljünk teljes sprinttel. Fussunk egészen a révig. Itt a révésznek szóljunk, hogy sietős a dolgunk, indítsa el a kis kompot. A láda mögé leguggolva nézzünk vissza, és lőjük le a partról tüzelő ellenségeket.
Ahogy átérünk a folyó túlpartjára, újabb gazfickók törnek életünkre, de őket elintézni már csak levezetés.

Hollister's Fort

Sikerült meglépnünk a Dodge City-ben garázdálkodó gazfickók elől. Ez már önmagában is okot adhatna az ünneplésre, ám ezt megfejelve még el is jutottunk zökkenőmentesen a gőzhajó roncsaihoz. Itt már tényleg kiugorhatunk az alsóneműből örömünkben, ám ekkor jön a hidegzuhany: Egy furcsa, Hollister nevű illető elfog, és fogolyként az erődjébe szállíttat minket.

Mivel szinte minden felszerelésünket elkobozták, ezért fifikás módon kell meglépnünk az erődítményből. Mindenek előtt segítsünk az indiánnak, akit éppen péppé ver Hollister embere. Surranjunk a katona mögé, majd hátulról támadjuk meg, így nesztelenül kiszabadíthatjuk az őslakost. Alkut ajánl: ha megmentjük a testvéreit is, akkor segít nekünk kijutni az erődítményből. Igazán fair alkunak hangzik, nosza, segítsünk nekik. Ahogy - az elsőhöz hasonló módon - kiszabadítottuk a két indiánt, kezdődhet is a konkrét szökés. Tegyük azt, amit a sebesült őslakos mond. Kövessük, amerre megy, mikor felszólít, hogy csendben gyilkoljunk le valakit, azt is tegyük meg. Kisvártatva Soapy kinyitja a szemétledobót, amelyen lecsúszva egy barlangba jutunk. Az egyik sziklán találunk egy íjat, mely a csendes gyilkoláshoz kell a küldetés további részében.



TUDTAD-E?
Western-játékoktól szokatlan, de a Gunban hozzávetőlegesen 20 fegyver szerepel. Ki mondta, hogy a vadnyugaton kizárólag hatlövetűkkel nyüzsögtek egymást a lábtolvajok?

Haladjunk tovább. Az első őr, akit elteszünk láb alól lenyúlta az összes fegyverünket, így ahogy lenyomjuk, visszakapunk mindent. Ennek ellenére ne váltsunk fegyvert, továbbra is maradjunk az íjnál. Likvidáljuk az összes őrt, pattanjunk lóra, és vágtassunk az indián faluba. Védjük meg a kis helységet, és már végeztünk is.

Attack the Fort

A Feketelábi törzset rábeszéljük arra, hogy ostromolják meg Hollister erődjét. Természetesen nem csak a levegőbe beszélve küldözgetjük őket ilyen veszélyes küldetésekre, mi is velük tartunk, az oldalukon harcolunk.
Kövessük az indiánokat, ezt követően szálljunk be a kenuk egyikébe. Az őslakos bajtársunk majd evez helyettünk, nekünk mindössze annyi a dolgunk, hogy a támadólag fellépő gazfickókat leszedjük a vadászpuskánk segítségével.
Némi úszkálást követően ismét a sötét barlangban találjuk magunkat, ahol a szökés során megtaláltuk az íjat. Vágjunk át, kövessük az ösvényt, így hamar ismét az erődítmény belsejében találjuk magunkat. Innen az ágyúkhoz vezet az utunk. Bajtársaink segítségével mindegyik lőállást meg kell ostromolni. Az elsővel igen könnyű dolgunk lesz, csak bedobunk egy dinamitot, és minden megy a maga útján. Miután kitisztítottuk a terepet, használjuk az ágyút, és lőjük ki az egyik bunkert.
Haladjunk tovább. A második lőállásban is lőjünk ki mindenkit, majd a hatalmas fegyver segítségével robbantsuk fel a vízről közeledő, páncélozott hajókat.
Meg ne álljunk, irány a harmadik lőállás! Itt néhány hullámot azért vissza kell verni, mielőtt elbitorolnánk a szerkezetet, de ez már meg sem kottyan nekünk. Ezzel az ágyúval vegyük célba a szemközti épületet, melyet lőszerraktárnak használnak ellenségeink. Szépen haladunk, már csak egy ágyú van hátra. Ezt viszont kicsit trükkösebb bevenni. Mivel nem tudunk közel férkőzni hozzá, ezért csak dinamitokat hajigálva tudjuk kirobbantani mögüle a gazembert. Ez azért is szerencsétlen, mert közben folyamatosan tüzel ránk. Hat-hét dobás elegendő ahhoz, hogy az ellenséget megsemmisítsük, és bevegyük az utolsó ágyút.

Pénzköltés

Nézzük meg, hogy melyik kereskedőnél mikre költhetjük a nehezen megszerzett pénzt.

Tárgy	Ár	Magyarázat
Dodge City Shop		
Pickaxe	15	Aranyat bányászhatunk vele.
Scalping Knife	25	Skalpolhatunk vele
Extra Health Slot	25	Plusz egy korty fér a kulacsunkba.
2nd Extra Health Slot	50	Plusz egy korty fér a kulacsunkba.
Shotgun Speed Loader	25	Shotgun gyorsabb újratöltése.
Shotgun Speed Loader 2	50	Shotgun még gyorsabb újratöltése.
Pistol Speed Loader	15	Pisztoly gyorsabb újratöltése.
Pistol Speed Loader 2	50	Pisztoly még gyorsabb újratöltése.
Cylinder Boring Kit	15	Pisztoly 33%-kal erősebb tőle.
Heavy Cylinder Boring Kit	50	Pisztoly 50%-kal erősebb tőle.
Empire City Shop		
Extra Dynamite Slot	35	Több dinamit lehet nálunk.
2nd Extra Dynamite Slot	55	Még több dinamit lehet nálunk.
Shotgun Ammo Belt	30	Több shotgun-töltényt tudunk vinni.
Rifle Ammo Belt	25	Több puskatöltényt tudunk vinni.
Rifle Speed Loader	20	Puska gyorsabb újratöltése.
Rifle Speed Loader 2	45	Puska még gyorsabb újratöltése.
Barrel Extension	20	Puska 33%-kal erősebb tőle.
Long Barrel Extension	50	Puska 50%-kal erősebb tőle
Quality Horseshoes	30	Gyorsabb lovak
Premium Horse Chow	40	Erősebb lovak
Indian Trader		
Hatchet Sharpener	40	Élesebb tomahawk.
Shotgun Barrel Choke	30	Erősebb shotgun.
Shotgun Barrel Choke 2	50	Még erősebb shotgun.
Premium Arrow Fletching	30	Gyorsabb tűznyilak.
True Flight Bow Talisman	50	A nyilak sokkal gyorsabbak.
Quality Arrowheads	30	Nyilak 33%-kal erősebbek tőle.
Obsidian Arrowheads	50	Nyilak 55%-kal erősebbek tőle.
Mild Herbs	30	Quickdraw mód 25%-kal hosszabb.
Powerful Medicine	50	Quickdraw mód 50%-kal hosszabb.

Battle At The Steamboat

A hatalmas csata után beszélgessünk el Hajnalharcossal (Fights at Dawn), így megtudjuk, hogy Hollister meglógott az ostrom során. Ahogy ezt kimondja, az emlegetett szamár megjelenik, és véget vet indián segítőnk életének. Azt hiszem, ideje lerónunk a tartozásunkat Hollister felé.

Elsőre nehéznek tűnhet ez a boss-fight, de ha megtaláljuk a gyenge pontot, az egész nevetségesen egyszerűvé válik. Katona ellenségünk szeret dinamitokkal dobálózni. Mikor éppen dobásra lendíti a karját, akkor jön el a mi időnk: Quickdraw módban eresszünk bele annyi golyót, amennyit csak lehetséges. Ezt csak párszor kell megismételni, és Hollister átvált öngyilkos módba: teleaggatja magát dinamitokkal, és elkezd felénk rohanni. Ne hagyjuk, hogy elérjen minket, meneküljünk. Úgy sem tart addig a gyújtózsinór, jóval azelőtt felrobban, mielőtt közel kerülne hozzánk.

A csetepatét követően elbaktathatunk a gőzhajó roncsáig. Itt lovas gazemberek törnek az életünkre, akiket nem könnyű legyőzni. A legjobb taktika talán az, ha gyorsan elteszszük láb alól az egyiket, elcsórjuk a lovát, majd így indulunk a többi ellenség nyomába.

Miután elrendeztük ezt a konfliktust is, Soapy feltöri a széfet, és megkaparintjuk a tartalmát: az aranykeresztet egyik darabját. Soha jobbkor, ekkor feltűnik Reed, az álpap. Nem kertelek: nyírjuk ki. Nem lesz nehéz, tekintve, hogy nincs gyenge pontja, mivel ő maga egy gyenge pont. Lőjük szét.

Across the Badlands

Hirtelen minden kezd világossá válni. Colton rájön, hogy ő bizony már látta a keresztet másik felét, méghozzá az apacs főnök fegyverének részeként! Sok Seb (Many Wounds) tudja, hogy hol kell megkeresni a törzsfőnököt, és hajlandó minket elvezetni hozzá.

Keressük meg Soapy-t, beszéljünk vele, majd az átvezetőből kiderül származásunk valódi története, a kereszt és MacGruder viszonya, vagyis újabb darabokat kapunk a kirakós játékhoz.

A kereszt már kész is, úgy tündököl, mint újkorában, még Cortez idején. Pattanjunk

TUDTAD-E?

Bárcsak minden évben érkezne egy nagyszerű western játék! Tavaly a csodás Red Dead Revolver, idén pedig a Gun.

nyeregbe, kövessük Sok Sebet, egészen egy tisztásig. Itt természetesen gazfickók támadnak ránk, de mivel nyeregben vagyunk, így túl sok kellemetlenséget nem tudnak majd okozni. Egyszerűen lőjük ki őket. Ahogy ezzel megvagyunk, kövessük Soapy-t a hegy tetejére. Ide már nem mehetünk fel lóháton, így kénytelenek leszünk gyalogolni. Az átvezetőből kiderül a kereszt valódi rendeltetése, valamint a legtikosabb kincseskamra rejtekhelye is. Nyilvánvaló, hogy semmi sem mehet ilyen simán, így most is megtámadnak minket, azonban ebbe a harcba jelenleg nincs beleszólásunk. Soapy-t sajnos foglyul ejti MacGruder.

Escape the Ambush

A rajtaütés nem jött a legjobb pillanatban, vagy a legjobb helyen… Mindegy, nem válogathatunk, ez itt a vadnyugat, itt nincs helye a finnyáskodóknak.

Nem könnyű, de próbáljunk meg mindenkit lelőni, aki az életünkre tör. Tekintve, hogy sokan vannak, és kevés a hely, ez annyira nem könnyű feladat. Mindazonáltal hozzuk életünk legjobb formáját, mert lesz ez még így se.

Az öldöklés csak folyik, csak folyik, ne hagyjuk abba, míg rajtunk kívül más is talpon van. Menjünk le erről a hegyről, keressük meg a lovunkat. Vágtázzunk szélsebesen, keressük meg Soapy-t. Miután megvan a srác, a nyakunkon marad még egy ürge, ő MacGruder jobb keze, Dutchie. Hiába mászik be a golyószóró mögé, hiába küldi ránk a kiskatonáit, ettől nem lesz nehéz ellenség.

MacGruder's Mine

Most következik a finálé. Mint minden végjáték, ennek is nagyszabásúnak kell lennie, különben a kutya sem fog emlékezni hőstetteinkre. Ilyen elvet követve Clay és Colton elköt egy vonatot, melyet hatásvadász módon teljes sebességgel beleütköztetnek MacGruder bányakomplexumának főbejáratába.

Bent azonnal másszunk az ágyú mögé, és kezdjünk el lőni mindenre, ami csak mozog. Társaink is lövöldöznek az ellenségekre, így is spórolva nekünk néhány ágyúgolyót. Két darab váltót át kell állítani annak érdekében, hogy bejussunk a bányába. Az első, és legfontosabb tanács, hogy maradjunk életben. Nem mi irányítjuk a hajtányt, mi csak az ágyút kezeljük, ilyenformán túl sok menekülési útvonalunk nincs. Az egyetlen védekezési lehetőségünk a mindent elsöprő támadás.

Lineárisan haladunk előre, miközben barikádokat robbantunk fel, és embereket küldünk az örök vadászmezőkre. Némi harc után elérünk egy forgótányéros váltóig. Forgassuk a síneket megfelelő irányba, verjük vissza a komoly ellenséges támadást, majd folytassuk utunk.

Innen már csak pár tölténynyi távolságra van MacGruder. Némi harc, és elérünk a végső bosszhoz.

TUDTAD-E?

Ki tudja miért, de a lovunk szine folyamatosan változik. Nem mondom, jó dolog, hogy nem csak barna és fekete paci vannak a játékban, de azért egy átvezető alatt talán mégsem kéne szintet váltania a hátasnak.

Az öreget első látásra talán lehetetlennek tűnik legyőzni, ám ha kezünkben a szükséges know-how, máris egyszerűbb lesz a dolgunk. Vegyük elő a dinamitjat. A földből gázokat kilövellő résekre a kulcsfontosságúak. Intézzük úgy, hogy a kilőtt dinamitnyíl egy ilyen képződmény közelében robbanjon fel, pontosan akkor, mikor MacGruder áthalad felette. Miután ezt eljátszottuk párszor, bedühödik a fickó, és egy szikláról kezd el hősködni.

Egyetlen fejlövést szükséges bevinnünk, mert erre egy dinamitcsokor elhajításával válaszol. Quickdraw módban lőjük meg ezt a kis csomagot, még a levegőben, és ily módon felrobbanthatjuk a MacGruder feje fölött lévő sziklatömböt tartó két oszlopot.

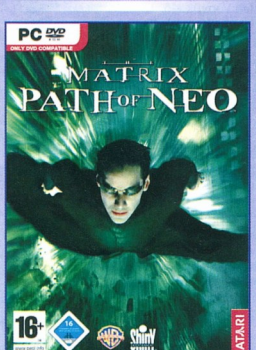
A főgonosz legyőzve, a játék története végigjátszva, azonban itt még nincs vége. Számos mellékküldetés vár még arra, hogy teljesítsük őket. Nyeregbe cowboy!

Dante

THE MATRIX: PATH OF NEO

Újra itt van a számítógépes-virtuális világba zárt, bamba újoncból szuperhőssé váló hacker, Neo, aki ezúttal saját testét ajánlja fel nekünk, hogy finoman bújjunk abba bele, hátha jobban csináljuk a világmegmentősdit. A Path Of Neo a Mátrix filmek rajongóinak mindenképpen érdekes élmény lehet, s a magával ragadó akciójelenetekben nem igazán szenved hiányt. Felkészülni az ártatlan, parancsokat teljesítő katonák lemészárolására (Austin Powers filmvásznon történő megjelenése óta tudjuk: a bér- és egyéb felbérelhető gyilkosokat is hazavárja a kisfiuk, nejük), vigyázz, kész, rajt...

- **CD Link:** Háttérkép, Savegame
- **Fejlesztő:** Shiny Entertainment
- **Kiadó:** Atari
- **Megjelenés:** 2005. november 11.
- **Kategória:** Akció
- **Honlap:** www.atari.com/thematrixpathofneo



Menekülés

Először Morpheus fogad minket, s kérdésére válasszuk a piros kapszulát (feltéve, ha játszani akarunk). Ezután a híres-hírhedt előcsarnokban találjuk magunkat, ne ijedjünk meg, kezdjünk el verekedni, ez csak amolyan szintfelmérőként működik. Ha meghaltunk, a játék felajánlja a megfelelő nehézségi szintet.

A következő akció az irodánkban köszön ránk. Kövessük Morpheus utasításait, azaz menjünk át a szemközti boxba, és lapuljunk a falhoz. Amikor

megint ránk szól, bújjunk elő, s kövessük az őrt, majd ismét a falnak passzírozódva várjunk. Bukfencezzünk át a folyosón, majd újra másszunk be a megjelölt boxba. Ha a nagyfőnök utasít minket, induljunk, és rövid, fal mellett kivitelezett lapulás után bújjunk el a portáskisasszony szekrényében. Amint elment az ügynök, menjünk tovább az őrt követve, aki egy nagyobb irodához vezet minket. Itt ránk támad egy zsaru, lökjük el, aztán szaladjunk be a helyiségbe. Induljunk el a párkányon, ha óvatosan közlekedünk, nem eshetünk le. Amikor már nem tudunk továbbmenni, ugorjunk le a felfelé tartó panelra, majd miután felértünk, vissza a párkányra. Menjünk végig itt, míg el nem érünk egy zöld gombbal ellátott lifthez. Pattanjunk rá, és nyomás fel. Amikor megállt, „essünk le" a kapaszkodók között, nem lesz baj, jön egy videó, ahol szerencsésen megkapaszkodunk. Húzzuk fel magunkat, lökjük el a ránk rontó rendőrt, majd fel a létrán. Ugorjunk át a balra található fadeszkákra, majd ismét vissza a párkányra. Itt lesz egy zsaru, de szerencsére puszta látványunktól leveti magát a mélybe, így nincs más dolgunk, mint megvárni az érkező munkást, aki még egy jó darabon felvisz minket. Ne törődjünk az ügynökkel, induljunk felé nyugodtan, s közvetlenül előtte essünk rá egy másik panelra, s máris a tetőn vagyunk. Itt szaladjunk az ajtókhoz, kirohan rajta egy rendőr, de ellökjük, majd le a lépcsőn. Most egy terembe jutunk, amelynek pont az ellenkező oldalán van a másik lépcsőház, rendfenntartó erőket közben szorgalmasan lökdössük el magunktól. Tiplizzünk a 12. szintre, itt nem tudunk továbbmenni, kénytelenek leszünk bemenni az emeletre. Forduljunk jobbra, figyeljük a nagy piros „exit" táblát, és törjünk utat arrafelé. Megint lépcsőház, ezúttal a 6. emeletig jutunk, be az ajtón, itt egy ügynök és két zsaru fogad minket. Ugorjunk be a villogó bigyókkal teli, jobb oldalon található szobába, s a széleken haladva, az ügynököt kikerülve gyorsan szaladjunk át a túlsó pontjára, ki a folyosóra, majd a lépcsőházba újra. Ezúttal egészen a földszintig mehetünk, tegyük azt, és ne ijedjünk meg a rendőröktől, amelyik meg lő, azt kerüljük ki. Néhány kanyar után pedig már Trinity mögött feszíthetünk a motoron.

TUDTAD-E?

Ha sikerrel teljesítettük a játékot, kapunk egy bónusz szintet, amely a „Zion Archives" nevet viseli. Ez egyébként teljesen haszontalan pályának tűnik, néhány modellt csodálhatunk meg, semmi más. Bizarr figurák, tarkába öltözött malac. Ez vajon miért?

Kiképzés

Tulajdonképpen itt kezdődik a tutorial része a dolognak, hiszen először egy barlangban tanulhatjuk meg a különböző támadások kivitelezését mozgalmas, külön arénában lezajló Street Fighter-jellegű menetekkel a végén, majd egy japánkertben ismerkedhetünk meg a kardforgatás fifikás módszereivel, egy enyhén szívatós japán harcos, majd később Trinity segítségével. Itt nem sok minden nehézség akad, ki kell tapasztalni az irányítást, erről szól az egész. Mindezek után következhet a hibás jelekkel tarkított téli kert, ahol kezdetben a házban vagyunk, itt mindegy merre indulunk, végül ugyanoda jutunk, néhány ellenfél után jöhet a lámpaburával a fején mászkáló nagymester, akit nem nehéz lenyomni (ezért aztán meg is kapjuk a saját kis extránkat), majd még néhány csatlós, és a leomló épületdarabok elől menekülünk ki a kertbe. Itt már komolyabb ellenállásba ütközünk, három hullámot kell túlélnünk ahhoz, hogy megfeleljünk a teszten. Használjuk ki, hogyha sokáig nem kapunk be ütést, akkor életerőnk elkezd felfelé kúszni, így ha már jól megvertek minket, fussunk vagy két kört, lehetőleg úgy, hogy ne kapjanak el, és máris fittek leszünk. Következhet a „deathmatch" tréning, amely abból áll, hogy ránk rontanak százan, mi meg pontokat kapunk a legyilkolt ellenfelekért. A cél megdönteni Morpheus re-

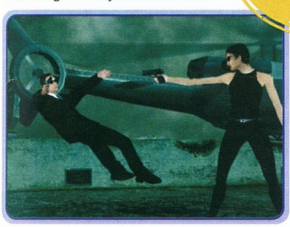
kordját, ami igen csak soványka, így viszonylag hamar kész. Itt tűnnek fel először a hajigáló ellenfelek, őket minél gyorsabban próbáljuk leszedni. Ezek után a fegyveroktatás következik, egy távol-keleti étteremben kell hajkurásznunk valami embert, ami nem lényeges, az viszont igen, hogy elsajátítjuk a fegyverekkel való bánásmódot. Majd jön a végső teszt, a filmből ismert bunyó Morpheus-szal, akit ha párszor elgyepálunk, kihív minket egy mátrixos „futóversenyre". A cél: elsőként elérni a kijáratot jelentő telefont, természetesen mindenféle fókuszos (időlassítós) ugrálásokkal, falakon mászkálásokkal, stb. Párszor próbálkozhatunk, ha nem sikerül, akkor is tovább enged a játék. A kiképzésnek vége.

TUDTAD-E?

A szúrófegyverek egy idő után elhasználódnak, nem lesznek többé harcra alkalmasak. Szerencsére mindig több van biztosítva belőlük a terepen.

Csapda

Mátrixban töltött első óráink bizony, igen mozgalmasak lesznek, hiszen már a kezdet kezdetén egy fal állja utunkat, elszakadunk társainktól. Induljunk el a másik irányba, mire ott is téglába ütközünk. Nézzünk körül, a falon kell lennie egy pontnak, ahol beszűrődik a fény. Ezeknél a részeknél mindig át tudjuk törni a falakat. Tegyük most is ezt, és nyomás tovább. Folytassuk faltörő kos módjára, s intézzük el a diskuráló rendőröket. Ezúttal legyünk kultúráltak, használjuk az ajtót, s a folyosóra kiérve szedjük le a távolban legelésző zsarukat. Megint kapunk egy jó nagy falat a képünkbe, így ismét törjünk-zúzzunk, a fürdőszobából pedig az ajtón távozzunk. Folytassuk utunkat, térjünk be egy dupla ajtón, majd nyírjuk ki a helyiségben tartózkodó három zsernyákot. Itt van egy segélycsomag, ha kell, használjuk, majd közvetlen mellette törjük át a falat. Megint jó nagy mészárlást csaphatunk, ha végeztünk, faltörés. Haladjunk tovább ugyanezen alapelveket követve, míg el nem érünk a lépcsőházba, itt intézzük el az ellenséget, majd értelemszerűen le a lépcsőn az eggyel alattunk lévő szintre. A játék elég lineáris, kövessük hát a felkínált utat, amíg szembe nem találkozunk az új ellenfelekkel, a rohamrendőrökkel. Őket okosan tegyük el láb alól, használjuk minél gyakrabban a fókuszt. Menjünk tovább, a következő lépcsőházban még keményebb ellenfelek



várnak ránk, de megoldjuk. Az ezt követő húzósabb részt már nem egyedül kell teljesítenünk, ugyanis Apoc barátunk csatlakozik hozzánk. Távozzunk a mészárlás helyszínéről egy jobb oldali ajtón át, és a következő fürdőszoba-szerű helyiségben már várnak ránk a pajtásaink.

Ügynökveszély

A videó után immár a csatornában találjuk magunkat, nincs mese, folytatni kell a menekülést Morpheus nélkül, de Apoc, Trinity és Switch velünk vannak. Kövessük a többieket, szomorkodjunk kicsit velük, hiszen az út el van torlaszolva. A megoldást az utánunk loholó katonák adják, az egyiküknél található detonátor csomaggal ugyanis utat tudunk magunknak robbantani. (Ha nem tudjuk felvenni a robbanóanyagot, mert megtelt az inventory, álljunk fölé, s egyszerűen cseréljük ki jelenlegi

fegyverünkkel). A cuccot letesszük a folyosó végébe, aztán mikor kellő távolságban vagyunk, „tüzelünk". Fussunk tovább, s egy tágas terembe érünk, ahol van néhány katona. Miután végeztünk velük, szaladjunk ki a középső platformra, s rakjunk le egy robbanócuccot, majd visszatérve a többiekhez robbantsuk fel. Továbbmenvén újabb csapat áll utunkba (ezek nem tanulnak?), miután lezúztuk őket, vonuljunk fedezékbe, hiszen a másik osztag épp most készül felrobbantani az egyik kaput. Miután ez megtörtént, álljunk rajtuk is bosszút. Ezután egy újabb csarnokba érünk, ahol ugyanaz a teendő, mint az előbb. Illetve csak majdnem, hiszen miután lepakoltuk a bombát, megjelenik egy ügynök, aki ráadásul bele is piszkál kicsit a pálya szerkezetébe. Ez azt eredményezi, hogy nincs hova menekülni, verekednünk kell vele. Fontos: amíg küzdünk, NE robbantsuk fel az áldást, hiszen akkor mi is meghalunk. Az ügynököt próbáljuk párszor lelökni a mélybe (mindig visszajön), majd Trinity közli, kész vannak a hibaelhárítással, ugorjunk. Ne törődjünk a mélységgel, hiszen animáció következik, a lényeg hogy elugorjunk a platform széléről társaink felé. A romokon átkelve ismét néhányszor robbantanunk kell, míg végül elérkezünk egy másik csarnokba, itt először fedezzük a többieket, majd spurizzunk utánuk. Újabb terembe érünk, ahol iszkoljunk a jobbra található kijárat felé, s a létrán kijuthatunk az utcára.

TUDTAD-E?

Használjuk a „Code Vision" képességet, ha nem tudjuk, merre kell tovább menni. Ez megmutatja az ellenfeleket, power-upokat, hasonló dolgokat.

Mentőakció

A következő küldetés a játék elején már látott aulába visz vissza minket, feladatunk

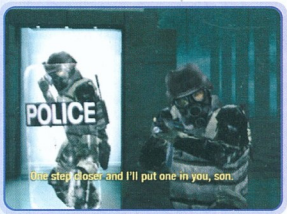
Morpheus kiszabadítása. Rengeteg katona ront majd ránk itt több hullámban, csökkenő életerőnket a már említett „szégyen a futás, de hasznos" módszerrel, illetve az alkalmanként megjelenő power-upokkal nyerhetjük vissza. Próbáljunk azért gyorsan végezni a melóval, mert odafönt az öltönyösök közben Morpheus-t szadizzák. Egyébként itt ismerkedhetünk meg új játszótársainkkal, a plexivel felfegyverzett rohamosztagosokkal. Ha végeztünk, szaladjunk a lifthez. Az épület tetején ügynökökbe és néhány osztagba ütközünk, előbbieket úgy intézzük el, hogy míg lövöldöznek ránk, térjünk ki a golyók elől újonnan tanult képességünkkel, a többit Trinity elvégzi. Leg-

jobb amúgy a rohamosztagosokkal kezdeni, hiszen ha ők meghalnak, az ügynökök nem képesek „újratermelődni". Egy idő után aztán lőjük az ellenséget szállító helikoptert is, egy pár forduló után el is pusztíthatjuk. Közben persze folyamatosan harcoljunk a katonákkal, és az aktuális ügynökkel. Ezután jön egy kis videó, s Trinity nagyon ügyesen megszerzi a magát tálcán kínáló helikoptert. Szaladjunk, és használjuk a fókusszal kombinált dupla ugrást, hogy átjuthassunk a már a levegőben lévő légi járműre. Fontos, hogy a magasabb szintről ugorjunk, és ne legyen fegyver a kezünkben.

Golyószórás

A most következő rész az egyik legkönnyebb és legkellemesebb része a játéknak,

a helikopter chaingunjával kell leszedni a tetőkről az ellent. Használjuk bátran a terepet (pl. darukról leszakadó konténerek kilapításával összeomlaszthatjuk az épületek egyes szintjeit), amikor lehet fókuszáljunk, hiszen így effektívebb a támadás,és ne tü-



zeljünk folyamatosan, mert áthevül a fegyver. Mikor feltűnik a másik helikopter, próbáljuk minél hamarabb leszedni, ez amúgy egy rakétát is kilő ránk, ezt mindenek előtt lőjük le. Morpheus megmentésénél is óvatosan, nehogy szeretett főnökünket tegyük el láb alól, plusz a rakétákra, ha lehet, időben reagáljunk (fókusszal leszedhetőek simán).

Szellemvasút

Az animáció után máris a metróállomáson találjuk magunkat, Smith ügynök társaságában. A feladat egyszerűnek tűnik: a metró elé kell löknünk őt. Bizonyos idő elteltével folyamatosan fognak jönni a szerelvények,

Sad end

Azzal, hogy a Wachowski testvérek elvetették a mártírhalál-jellegű befejezés ötletét, egészen másképpen fest a történet vége. Trinity meghal, viszont Neo életben marad, ami egy szerelmespár esetében nem a legszerencsésebb dolog. Az óriási Smith ügynök ötlete ugyan a játék szempontjából mindenképpen előnyös, ám nem biztos, hogy a rajongók szívesen fogadják ezt a kissé nem oda illő, valamint rettenetesen idegesítő figurát. Viszont nagyon poénos, mikor az „összeállás" után Mega-Smith egy reklámtáblától tépi le a gigantikus napszemüveget.

próbáljuk úgy alakítani, hogy folyamatosan a sínek mellett (esetleg a sineken) verekedjük, és ha elhangzik a figyelmeztetés, akkor törekedjünk arra, hogy Smith-t lerúgjuk a sínek közé. Elég izzasztó rész, meg kell hagyni.

Ha végeztünk, fogjuk menekülőre a dolgot, s miután leestünk a sötétbe, menjünk le a peronhoz, ahova hamarosan befut egy szerelvény. Az első ránézésre zöld festékkel leöntött vasutas közli velünk, hogy „zseton" nélkül nem szállhatunk fel a vonatra, menjünk hát vissza a beléptető kapukhoz, és vegyünk egyet, majd hatoljunk be a vonatba. Miután a masiniszta felvilágosít minket, hogy az utolsó kocsiban találunk egy telefont, szaladjunk végig a bizarr vonaton (vigyázzunk az eltűnő-felbukkanó vonatpadlóval), amíg meg nem találjuk a készüléket, az utolsó kocsi utolsó métereit viszont csak fókusszal tudjuk megtenni. Az operátor ad nekünk egy kijáratot, melyet a vonat megfelelő helyen történő megállításával kaphatunk el. A vészféket abban a kocsiban találhatjuk, amely minden odaérkezésünk alkalmával 90 fokot fordul el, és fura szellemlények cikáznak benne. Ez itt elég elakadós rész, tehát részletesen: a vészféket akkor kell meghúzni, mikor a kocsi „normálisan" áll, és utasok ülnek az üléseken. Tehát ha nem helyes a pozíció, addig menjünk ki-be az ajtón, amíg nem áll be a megfelelő irányba. Amikor a vezető bemondja, hogy a Balboa állomás következik, szaladjunk a vészfékhez, és aktiváljuk. Szálljunk ki az állomáson, és némi harc után döbbenjünk rá, hogy még nincs vége a mókának. Smith ugyanis újra itt van, s küld néhány katonát, a dolgunk annyi, hogy néhány percig életben maradjunk, majd felugorjunk az éjszakai vonatjárat lapos kocsijaira, melyek elvisznek minket innen jó messzire. Sajnos kálváriánk még mindig nem ér ezzel véget, hiszen továbbra sincs normális kijáratunk, és a való világban közeledő őrszemek miatt muszáj minél hamarabb kijutnunk a mátrixból. Az utcán fussunk a zöldséges pavilonok felé (a többi irányba úgyis falak jelennek majd meg), majd a ránk vadászó ügynökök kereszttüzében az operátor utasításának megfelelően be a - stílszerűen - Neo neonfelirattal jelzett épületbe. Fel a lépcsőn, be a jelzett lakásba, ki az ablakon.

TUDTAD-E?
Az eltorzult dimenziók pályáján fontos, hogy csak arrafelé érdemes elindulni, ahol aktuális irányunkkal megegyező módon fekvő objektumok vannak.

Majd keressük meg gyorsan a nekünk kellő lépcsőt (balra tarts szabály érvényben!), s induljunk fel. Ne reménykedjetek, az átjáró le fog szakadni, de double jumppal átugorhatunk. Kis animáció, aztán az újdonsült szupi tulajdonságainkkal alázzuk be a ránk rontó három ügynököt. Közülük Smith húzza a legtovább, de Neo őt is megeszi reggelire. Aztán meg jön a híres System Failure. Vége az első résznek.

Elmék

Ebben a szakaszban különböző nagyokosokat kell kihoznunk a mátrixból, kicsit va-

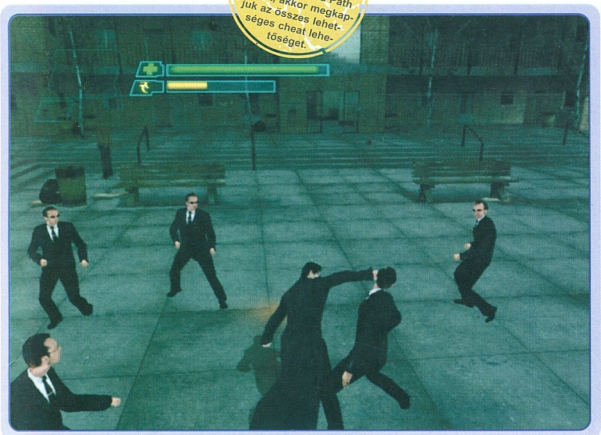
gányabb stílusban: felszabadítani az elméjüket.

A biztonsági őr - A szóban forgó fickó megmentését némileg akadályozza, hogy pániktól menekül előlünk, úgyhogy fogócs-

kázzunk vele kicsit a templom lépcsõin, aztán megjönnek a gonoszok, harcoljunk hát kicsit velük. A leomló lépcsõt hidaljuk át újonnan tanult antigravitációs ugrásunkkal, majd a fenti szinten is nyírjunk ki mindenkit. (Bónusz küldetés: 5 ellenfél meggyilkolása 30 másodperc alatt.) Utána fussunk tovább az õr után, s a lépcsõk végén kínos meglepetés: felszabadítandó elmének az ügynököt választotta barátjául, és fegyvert nyom az arcunkba. Kezdjünk harcolni az öltönyös szeméttel, s mikor kivégeztük, fordul a kocka, a biztonsági szakember rádöbben, mekkorát tévedett, mikor az ügynök a fejéhez nyomja a pisztolyát. Itt készüljünk fel egy iszonyatos nagy hentelésre, habár csak egy ügynök van, de az mindig más bõrébe bújik, alaposan meg fogunk velük izzadni, az biztos. Mindig maradjunk a megmentendõ személy közelében, hiszen csak így tudjuk hatékonyan teljesíteni a feladatot.

TUDTAD-E?

Ha legnehezebb szinten végigvittük a Path Of Neót, akkor megkapjuk az összes lehetséges cheat lehetõséget.



A Kulcs - itt egy bulizó csajt kell megmentenünk a rárontó brutális figuráktól, ez a könnyebb pályák közé tartozik, gyengébb ellenfelekkel, nincs különösebben mit magyarázni, ha nem használsz fegyvert, bónuszt kapsz, és kész.

A gyógyító - Egy nagy mágust kell felszabadítani, aki kicsit furcsa, démonnak néz minket. A pálya középpontjában egy kínai negyedbeli utca áll, az átellenes oldalon találjuk meg az öreg boltját. Menjünk be, szépen beszélgessünk vele, aztán próbáljuk megvédeni az utcán már lesben álló rohamosztagosoktól. Ehhez segítséget is kapunk, egy helyi banda személyében. Szerencsére a vénember (ekkor még) nem hülye, és szépen megvárja, míg megtisztítjuk a terepet. Ha végeztünk, menjünk vissza érte. Ám amikor már azt hinnénk minden rendben, újabb csapatok érkeznek, ráadásul a kijáratot fal torlaszolja el. Új exit kell, amely a vasútállomáson van, nyomuljunk vissza hát a boltba, hiszen azon át vezet az utunk. Menjünk, amerre a Healer mutatja, intézzük el a katonákat, majd amikor ismét kijutunk a nyílt terepre, a célszemély legnagyobb döbbenetünkre lazán elindul a tûzvonal közepén úti célja felé. Óvjuk meg a ránk támadó hadseregnyi ellenféltõl. Kemény rész. Ráadásul ha mindenkivel végeztünk, még egy ügynök is vár ránk. Ha õt is elintéztük, pakoljuk fel végre a furcsa fickót a vonatra, aztán hadd menjen.

Shang Tzuo - A következõ megmentésre váró lélek õszintén szólva nem igazán szorul rá segítségünkre. Egy szép bérházban lakik, de a liftbõl kilépve nagy áldás fogad minket, a SWAT team alakban, ráadásul két hullámban. Halál rájuk, majd lépjünk be a szóban forgó áldozat lakásába. Már az is gyanús, hogy az illetõ ajtaján át egy ügynök repül ki holtan, de az már végképp felháborító, hogy köszönés helyett egyszerûen nekünk támad. Adjuk tudtára, hogy minket tisztelni illik (verjük péppé), ami után már más szemmel néz ránk. Ekkor érkezik az ablakon át jó pár katona, majd két ügynök, de ezek az eddig kifejlesztett skilljeinkkel nem jelenthetnek problémát. Telefon csörög, Shang pedig elhagyja a mátrixot.

A könyvtáros - Egy könyvtáros néni furcsa dolgokat fedez fel munkahelyén, aminek köszönhetõen pár öltönyös fickó kopogtat nála. A feladatat adott: hozzuk ki! Nem különösebben nehéz pálya, gyakorlatilag nincs elakadási lehetõség. A jelszó: ölj!

Segítõ Orsi

A második rész elejérõl ismerõs kapitányi tanács csúfos kudarcba fullad, emiatt nem

CHEAT TIPP

X3: Reunion

Script editor megnyitása:
Pilóta névként a *Thereshallbewings* kódot add meg.

Civilization 4

Csalások engedélyezése:
Ehhez a játék egyik fájlját kell editálni, mindig mentsd el, mielõtt átírnál benne valamit.

Notepad-dal nyisd meg a Civilization 4 konfigurációs fájlját (alapesetben: *\Documents and Settings\USERNAME\My Games\Sid Meier's Civilization 4\CivilizationIV.ini*), és az alábbi sort:
; Move along
CheatCode = 0

cseréld ki erre:
; Move along
CheatCode = chipotle

Amint a csalásokat engedélyezted, játék közben nyisd meg a konzolt a „~" (tilde) gomb lenyomásával, majd üsd be a help parancsot, hogy megkapd a csalások listáját.

Egy példa: vidd be a *Player.setGold 0 1000000* kódot, így rengeteg aranyad lesz.

Ha beviszed a *Console.CreateDocumentation Command List.txt* parancsot, akkor szintén megkapod a csalások listáját, egy txt szöveges fájl formájában, amit a játék könyvtárában találsz meg.

Debug mód:
Miután beírtad a *„CheatCode = chipotle"* sort a játék konfigurációs fájljába, a konzolba beviheted a *„game.toggledebugmode"* parancsot.

Ezután egy cheat ablak nyílik meg, ha megnyomod a *[SHIFT]+T* billentyûkombinációt. Ennek az ablaknak a segítségével szintén rengeteg aranyhoz juthatsz, illetve megváltoztathatod a technológiai fejlettséged szintjét.

Age of Empires III

Játék közben nyomd le az *[ENTER]* billentyût, majd vidd be az alábbi csalások egyikét:

x marks the spot - Fog of War eltüntetése
medium rare please - 10000 adag élelem
give me liberty or give me coin - 10000 pénzérme
nova & orion -10000 XP
<censored> - 10000 egységnyi fa
speed always wins - megszerzési/építési ráta megszázszorozása
this is too hard - Pálya sikeres befejezése
tuck tuck tuck - Monster Truck megjelenítése
ya gotta make do with what ya got - Mediocre Bombard megjelenítése
sooo good "Musketeer'ed!" - ismeretlen hatás
A recent study indicated that - ismeretlen hatás

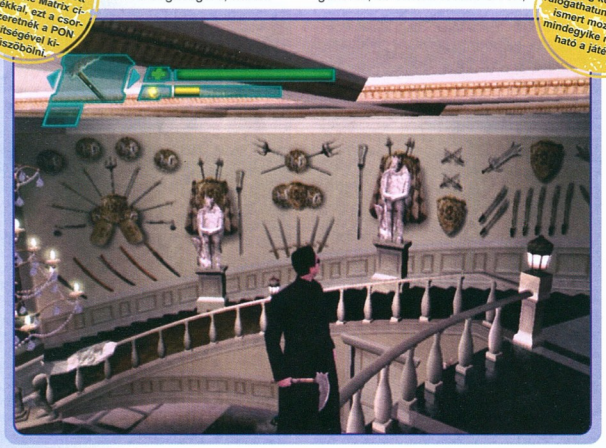
kevés dolgunk lesz. Először is találkozhatunk a továbbfejlesztett ügynökökkel, akiket nehezebb legyőzni, a lényeg, hogy mindig egy ellenfélre koncentráljunk, mert ezeknek a piszkoknak folyamatosan töltődik az energiájuk. Ha végeztünk velük, a játék szokásához híven katonákkal próbálkozik, eliminálják őket. Az operátor közli velünk, hogy a hajók kapitányai nagy bajban vannak, segítsünk hát nekik.

Roland kapitányt igen szorult helyzetben, egy raktárépületben eltorlaszolva találjuk. Foglalkozzunk a katonákkal (torlaszoljuk el az útjukat: a csörlőket kell szétlőni/rúgni), majd az épület végében található lifttel menjünk fel a kezelőpulthoz. Ez egy ilyen nagy valamit irányít, ezzel szedjük fel Rolandot, sajnos a műveletet nem tudjuk befejezni, hiszen közben újabb támadók érkeznek. Miután egy részükkel elbántunk, jelentkezik az operátor, s elmondja, átalakította a vezérlőpultot, használhatjuk fegyverként a hatalmas panelt. Menjünk hát vissza a pulthoz, és zúzzuk be a vezérlőtermet, s az ott akciózó katona koponyáját. Ezzel végeztünk is.

Niobének sem könnyebb a helyzete, ő valamiféle csatorna-épületben akadt el. Siessünk a segítségére, három ügynököt kell lenyomnunk ketten, ezután a felsőbb szinteken is megjelennek, és kövekkel kezdenek hajigálni minket. Szaladjunk fel a lépcsőn, és zárjuk le az egyes szinteken az ajtókat, azaz törjük össze/lőjük szét a bejáratok mellett látható fogaskerék felületeket. Ha minddel megvagyunk, öljük meg, vagy lökjük le a felső szinten az ügynököket, s ezután Niobe meg is köszöni áldásos tevékenységünket.

Ballard kapitány egy étteremben akadt el, hozzá könnyedén eljuthatunk, néhány katonán átgázolva. Közli velünk, hogy a kijárat a teherlift környékén van, s megmutatja hátrafelé az utat. Egy kis baleset következtében azonban mégis az éttermen keresztül kell mennünk. Az út azonban elég veszélyes, a következő teremben elit egységek hada fogad minket. Ne tárgyaljunk vélük, válasszuk a másik megoldást, majd továbbmenvén szedjük fel a bárpult mögött található ajándék shotgunokat, és ontsuk tovább a vért, természetesen elsődlegesen a kapitányt védve. Ha megöltük az összes piros sapkás rambót, naná, hogy három darab ügynök jön minket boldogítani. Ezzel ezt is befejeztük.

A következő segítségre szoruló duó Morpheus és Trinity, kezdetben jó néhány szinttel alattunk szenvednek, ne féljünk leugrani a magasból, lazán túléljük, sőt. Trinity közli velünk, hogy szomorú, mert rambóék gránátokat dobálnak rájuk. Tegyünk ez ellen, használjuk okosan a fedezékeket a gránátok elől, vagy a fókuszt. Mikor az újabb hullám megérkezik, már a fedezékből szedhetjük le őket. A harmadik csoport plexis elitekből áll, ezeket közelharc és rengeteg fókuszhasználat segítségével intézzük el. Különben csak addig kemény ellenfelek, amíg maguk elé tarják fedezéküket. Menetrendszerűen érkezik az ügynök is, ezúttal egy helikopterben, pusztítsuk el a járművét (legkönnyebb shotgunnal), most akkor már mindenki biztonságban van, fújhatunk egy nagyot.



TUDTAD-E?

A Shiny óriásit bukott az Enter The Matrix című játékkal, ezt a csorbát szeretnék a PON segítségével kiküszöbölni.

TUDTAD-E?

Rengeteg kombó közül válogathatunk, a filmből ismert mozdulatok mindegyike megtalálható a játékban.

Teszt és Vizsga

Bizonyítsunk Seraph-nak, aki nem igazán hisz bennünk, verekedjünk vele kicsit a házban, majd a kinti cölöpökön is. A feladat adott: lökjük le őt, amíg teljesen le nem csökken az ereje, de még mielőtt az összes oszlop leégne. Ezt követően egy mozivászon előtt kell bizonyítanunk, majd újra benn házban. A tag elég erős, ráadásul folyamatosan töltődik az életereje, próbáljuk folyamatos támadás alatt tartani, és nem lesz gond.

Ezernyi Smith támadását nem könnyű túlélni, pedig a következő feladatunk éppen ez lesz. A trükk a következő: a nagy teret körülvevő épületek folyamatosan sérülnek, próbáljunk tehát minél több ügynököt falnak rúgni, s bizonyos idő elteltével az arénát szegélyező textúrák maguk alá temetik az ellenséget. Ha leomlott mind a négy fal, végeztünk is.

Extrák

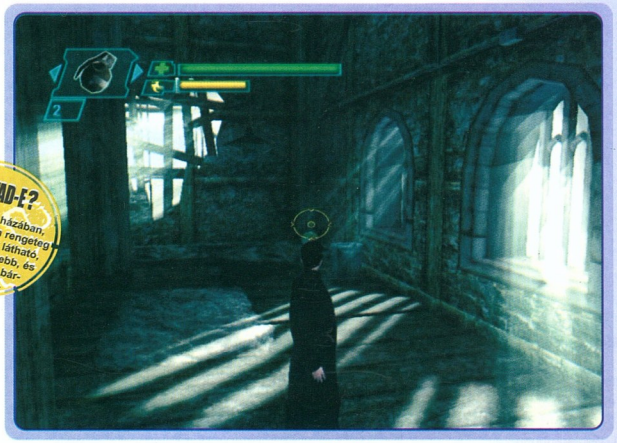
Ha ügyesek vagyunk, titkos helyeket találunk, és ha mindig teljesítjük a bónusz küldetéseket is, akkor rengeteg extrát „unlockolhatunk". Ezt a menüből tudjuk megtekinteni az erre vonatkozó pont alatt. Többek között werkfilmek, karakter- és szintvázlatok, valamint speciális kombók várnak ránk, ha mindenre odafigyelünk.

Alternatív animációk

Vannak a programban bizonyos „rejtett" videók, amelyek általában akkor érhetőek el, ha jól elszúrunk valamit. Például ha a játék elején a kék pirulát választjuk, Neo felébred a pamlagon, mintha mi sem történt volna, vagy ha Sypher tesztjén megbukunk, akkor lefitymáláon közli velünk: „Nem te vagy a kiválasztott". Ezek érdekes színfoltjai a programnak, ám ha ezeket látjuk, akkor számítsunk a Mission Failed felirat megjelenésére is. Akadnak ugyan kivételek is, pl. a boszorkányos jelenetnél a dolgok alakulásától függően más-más videókat láthatunk.

A Kastély

El is érkeztünk a „francia" kastélyának bejáratához, a két lépcsővel határolt terepen újfent sokan rontanak ránk változatos fegyverekkel, intézzük el őket, majd hallgassuk végig az ellenszenves bácsi monológját, ezek után azonnal szaladjunk be a szemből nézve bal oldali lépcső alatt található ajtón. Egy kisebb, képcsarnok jellegű folyosón találjuk magunkat, induljunk tovább, lépjünk be a könyvespolc-titkosajtón, itt nem lesz ellenfél, így könnyedén eljutunk a kastély alsó szintjére, börtönébe. Figyeljünk a fal mélyedéseiből előbújó punkokra! A folyosó végén jobbra fordulva bónuszt találunk, a másik irányban pedig folytatódik a kalamajka, egy csávó átken minket a falon, egy új szobába jutunk, ahol egy igen szemrevaló hölgy feksik kikötözve. Kezdjünk el harcolni, de nem kell befejeznünk, mivel a csaj sikolt egy olyat, amitől mindenki elpusztul, rajtunk kívül természetesen, majd flegmán elsétál. Továbbindulván három ajtó tűnik fel előttünk, majd a Meroving monológja után feltárul előttünk az egyik, menjünk hát be rajta. Érdekes világba kerülünk, lépjünk be a szemközti ajtón, ekkor egy több felületből álló, bizarr karakterisztikájú pályára csöppenünk, ahol a dimenziók összekeveredtek. Ugorjunk át a mellettünk lévő részre, kerüljük meg a szobát, s lépjünk be az ajtón. Rövid animációban ismét találkozhatunk az előbb megismert lánnyal, aki egy kedves, hangyaszerű lényt hozott nekünk. Vegyük fel a másik platformon található, izzó vasat, hiszen csak ezzel lehet őt megsebezni, vagy lökjük bele a középen található tűzbe. Tegyük is ezt, míg el nem patkol, majd fel a lépcsőn, s be a jobb oldali ajtón. Itt már két hangya van, lökjük be őket a tűzbe, aztán menjünk feljebb egy szinttel, ott le a lépcsőn, ahol újabb ajtót találunk. Újabb „fordulat", megint hangyák rontanak ránk, a lángoló fegyverrel intézzük el őket, majd a kövét nekidobva nyissuk ki a kaput, ahol barátnőnk küzd. Ha erre nem lenne időnk az ellenfelek támadásai miatt, egy idő után a csaj kinyitja nekünk. Nyomás be az ajtón, újabb környezet, és hangyairtás vár minket. Fel a lépcsőn, forduljunk meg, és válasszuk a bal oldali ajtót (a többi egy zsákutcába dob). Hangyák, aztán ugráljunk át a távolban látható ajtóhoz, s végül egy folyosóra jutunk. Fussunk végig rajta, s visszajutunk a három nagy ajtóhoz. Jöhet a második. Itt gyilkoljunk kedvünkre, a végén a csaj is besegít, aztán visszadobnak minket a pálya elejére. Menjünk vissza, várnak ránk falakból előugró emberkék, árammal határolt csatatér (ne érjünk hozzá, ha lehet). Mikor visszaértünk a nagy arénába, megjelenik a főellenség, pajkos egy figura, néha el-, majd feltűnik, de gyűrjük le. Következzen a harmadik ajtó. Kedvenc cybercsajunk három példányban van jelen, ki kell választanunk melyik az igazi. Válasszuk a bal oldalit (nekem mindig az volt, de ha biztosra akarunk menni, használjunk Code Visiont), s szükség lesz a „golyómegállító" technikánkra is. Kis animáció után jöhet a boszorkány elintézése. Ő egy dobálós meg teleportálós szerzet, amiket felénk hajít, állítsuk meg, s amikor tudunk, kerüljünk hozzá közel, és üssük (kardot is használhatunk), esetleg hajigáljuk vissza a tereptárgyakat. Miután nagy nehezen elpatkol, a lány csinál nekünk egy ajtót semmiből, melyen távozhatunk.



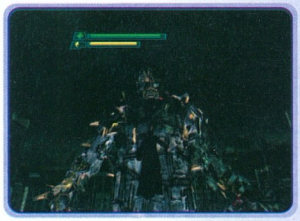
TUDTAD-E?
A Meroving házában, amikor a falon rengeteg szúrófegyver látható, lépjünk közelebb, és felvehetjük bármelyiket.

A Kulcsok Őre

A kulcskészítő biztonságát kell megóvnunk, ám az ügynökök egy óvatlan pillanatban elragadják őt tőlünk. Miután lenyomunk kettőt belőlük, Morpheus ötlete az, hogy váljunk ketté, mi tehát jobbra megyünk. A következő helyiségben tévéket dobáló öltönyösök fogadnak minket, haláluk után kövessük Smith útmutatását, majd védjük meg derék barátunkat, ami nem egyszerű feladat. Folyamatosan figyeljük Kulcskészítőnk állapotát, és azokat az ellenfeleket támadjuk, akik éppen terrorizálják őt. Meneküljünk, ám végül úgyis zsákutcába jutunk. Morpheus-t elfogják, mi pedig utána indulunk. A kulcskészítő egy templomba vezet minket, itt egy elég komoly csatába kell bonyolódnunk, figyeljük a Kulcskészítőt, mert bénázik a kijáratokkal, és mindig más ajtóban bukkan fel. Végül húzzuk el a csíkot, amikor beenged minket. Sajnos nem biztonságos helyre, hanem egy tanácsterembe vezet minket, ahol különböző fegyverekkel támadó Smith-ek ellen kell helytállnunk. Miután elintéztünk mindenkit, rohanjunk az ajtóhoz és ki innen.

Smith

Egy hosszabb animáció-videó után máris a végső csata helyszínén találjuk magunkat, ezernyi Smith ügynökkel körülvéve. Ezen már nincs mit különösebben magyarázni, küzdjünk meg vele földön-égen, életre-halálra. Amikor elértünk ahhoz a ponthoz, ahol Neónak fel kellene áldoznia a magát, előbújnak a Wachowski testvérek (vagyis digitális leképeződésük), és



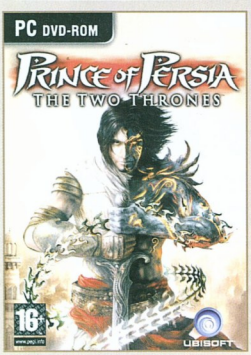
felkonferálják a Big Boss-t, a MegaSmith-t. Ez egy sok ügynökből álló „szörny". Elpusztítása nem nehéz, csak marha időigényes. Térjünk ki ügyesen a suhintásai, ordításai, és dobálásai elől, és mikor figyelmeztet a program, repüljünk neki. Ezt rengetegszer ismételve egyszer csak vége lesz, mi meg hősökké válunk. Kezdődhet a celebration!

babbit

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

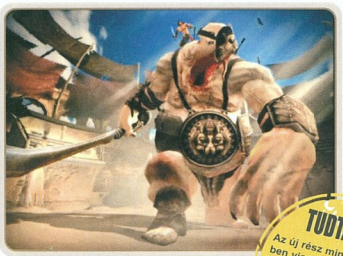
Végre valahára keblünkre ölelhetjük a Prince trilógia lezáró részét, és mint ilyen nagyon boldogok vagyunk. Teljes mértékben hozta az elvárt szintet, egyszerűen ilyennek kell lennie egy folytatásnak. Csak gratulálni lehet hozzá, mi pedig most át is nyújtjuk a végigjátszást hozzá.

- **CD Link:** Háttérkép
- **Fejlesztő:** Ubisoft Montreal
- **Kiadó:** Ubisoft
- **Megjelenés:** 2005. december 9.
- **Kategória:** Akció/Kaland
- **Honlap:** www.princeofpersiagame.com



Nos, Hölgyeim és Uraim, minthogy a keret nagyon szűkös, ezért azonnal bele is kezdünk a végigjátszásba, mindenfajta bevezető nélkül. Most!

A helyszín egy nagyobb belső kastély, vagy templomszerűség, ami elsőre kicsit megtévesztő. Ahogy belépünk, kétfelé lehet menni. Jobb oldalon fent láthatjuk a platformot, ahová fel kellene jutnunk, balra menve és szembe a falon felfutva el tudunk kapni egy deszkát. Innen azonban semmilyen értelmes helyre nem lehet tovább lépni, így menjünk vissza a jobb oldali helyiségbe, ahol is a bal oldali kis állványra felkapaszkodva juthatunk tovább, még pedig úgy, hogy ugrunk, majd a tört beleszúrjuk a díszítésbe, majd ugyanezt még egyszer, s onnan már könnyedén feljutunk a platformra. Ezután visszafelé kell futnunk a falon, majd a kiálló kis cuccnál megnyomni az ugrást. Amint a szemközti platformon vagyunk, már csak rá kell lépni a földön a kapcsolóra, hogy a továbbjutást jelentő ajtó kitárulkozzon.



TUDTAD-E?

Az új rész minden tekintetben visszatérés a Sands of Time irányába. Eltűnt a mesötét, közel sem áll a Warrior Within borongós, szürke képi világához.

Miután átfutunk a falon, és beleszúrjuk a tört a díszítésbe, menjünk ki, ugorjunk át szembe a fára, ott szintén beszúrhatjuk a tört, s így hátulról, speedkillel ölhetjük meg az ellenséget. Ezután a továbbjutáshoz használjuk az oszlopot, ugorjunk róla a szemközti kiálló fára.

Nem sokkal ezután következik egy olyan hely, ahová pár bútor lerombolása után tudunk bejutni, majd szemben a falon felfutva le kell rendeznünk egy ellenséget. Ezt követően úgy tudunk tovább jutni, hogy a bal oldali falra felfutunk, belevágjuk a tört a díszítésbe, majd ugrunk és a következőbe. Ezután balra kell futni a falon, egészen a következő díszítésig, ahová szintén szúrjuk be magunkat, s innen aztán tovább futva elérhetjük a platformot.

Az első csapdás rész igazán nem jelenthet különösebb gondot, főleg hogy igen hasonlít az előző epizód ugyanilyen játékelemeire (ezért a későbbiekben már nem foglalkozunk a csapdás jelenetekkel). Ezeken mindenki vágjon keresztül maga - valami maradjon nektek is! :

Az átvezető videó után meg kell tennünk pár sarkot, elkezd beszakadni alattunk a talaj, így ne tétovázzunk, ha kezd forróvá válni a helyzet fussunk a falon, az gyorsabb, és értelemszerűen nem is esünk le. Ezután pedig még óvatosabban jussunk át a másik oldalra. Ha valamit elrontunk, már vissza tudjuk pörgetni az időt, így nem olyan nagy probléma, ha kétszer lezuhan a Herceg. Végül a szokásos díszítésbe késelős módszerrel átjutva újabb platformhoz érünk, és a vörös függönyön lecsúszva egy mentési ponthoz jutunk.

Megint kapunk pár csapdát az arcunkba, majd a következő terem kissé trükkös, ugyanis nem nagyon van megállásunk, lévén a hely folyamatosan szakad be és omlik össze. A jobb felső sarok felé keressük a tovább vezető utat, oda kell eljutnunk. Másszunk fel a jobb első oszlopra, onnan ugorjunk át a következőre, majd az azután következőre, végül oldalra ugorjunk ki és kapjuk el a párkányt. Azon másszunk egy kicsit, majd kapjuk el a felette lévőt, ahonnan átugorhatunk a következő oszlopra, innen pedig a díszítésbe a törrel módszerrel menekülhetünk meg. Innen jobbra még két ilyen, majd ugrás az oszlopra, és gyorsan az azutánira is. Innen balra lentre kell tovább repülnünk egy kis kiugróra, onnan pedig már simán odaugorhatunk a nyíláshoz.

A csatornák elején nem nagyon lehet elakadni, egyrészt azért, mert egy hang segít nekünk, másrészt pedig néhány alap dolgot kell csak használni, illetve észben tartani. Miután először jön ellenség, őket legyőzve, s az úton tovább menve egyszer csak azon kapjuk magunkat, hogy nincs tovább út. Szemben azonban ott van a fa fogaskerekes kapcsoló, amire felugorva és a kardot belehasítva megnyithatjuk önmagunk alatt az utat. Nem sokkal ezután egy olyan helyiség jön, ahol kint állunk egy kiugró fán, körben semmi, s több helyütt vízesés formájában zubog a víz lefelé. Itt jobbra kell kiugrani, egészen a deszka legvégéről, s beterpeszteni a két fal közé.

A következő szoba eleje viszonylag egyszerű. Oldalt a deszkákon felugrálva átugorhatunk a szoba közepe felé lévő függőleges oszlopra, onnan pedig a kicsit lejjebb lévő keresztben fekvő rúdra. Amikor a fal behúzódik szemben, ugorjunk át oda, fussunk fel rá és szúrjuk bele a tört, majd hagyjuk, hogy velünk együtt kijöjjön. Amint kint van, a falon fussunk el balra.

A Sötét Herceg kicsit más játékstílust kíván meg, mint a szépfiú Herceg, itt a legtöbb ügyességi résznél elsősorban az ostorként használható láncunkra kell hagyatkoznunk (akár Indiana Jones). A nagy távolságokat simán áthidalhatjuk ezzel, illetve az ajtó-

nyitásokhoz is használnunk kell, hogy meghúzzuk vele a szükséges „gombokat". Egészen odáig nem hiszem, hogy problémát okozna akármi is, ameddig el nem jutunk egy olyan helyre, ahol egy farúdon állunk, szemben pedig egy vertikálisan igen hosszú „fél oldala fa, fél oldala tüske és forog" csapdával nézünk szembe. A lényeg, hogy a felettünk lévő platform tetejére kell eljutni, ezt pedig úgy tudjuk megtenni, hogy a fal és a csapda között ide-oda ugrálunk. Amint elfordul a csapda, azonnal ugorjunk, és igyekezzünk olyan gyorsan felfelé ugrálgatni, ahogy csak lehet, s akkor böven sikerülni fog a mutatvány.

Nem sokkal azután, hogy visszaváltozik a Herceg, elérkezünk egy olyan helyre, ahonnan két irányba is lehet tovább menni. Az egyik irányban csapdákat látunk, a másik irányban pedig egy függöny mögött kisebb ügyességi részek várnak ránk. Ha az utóbbi irányba megyünk először, akkor az út végén egy kutat találunk, melyet használva egy különös helyre juthatunk el. Itt szintén csapdákon kell keresztül mennünk, ám a végén, mikor elérkezünk a fehér, vakító fénybe, bonusz életet kapunk. Ezután kénytelenek leszünk vissza menni oda, ahonnan jöttünk, s a másik irányba tovább menni.

Picit tovább haladva fel kellene ugrálnunk olyan kis sziklakiszögelléseken, ahol feletünk két sorban is nyilakat lövöldöző csap-

dákat helyeztek el (a kamera felülről mutatja az eseményeket). A lényeg, hogy gyorsnak kell lennünk: amint a csapdák kilőtték a kilőni valójukat, ugorjunk, majd át a másik oldalra, azután pedig gyorsan fel, az egésznek a tetejére.

Miután lejutottunk az épületek aljához, gyakorlatilag körbe-körbe tudunk futni egy háztömb körül, anélkül, hogy látnánk valamilyen továbbvezető utat. Nos, az egyik sarok felé van egy kisebb fa tákolmány, erre felmászva, majd efölé ugorva és a kardot a falba szúrva tudunk tovább jutni. Innen már a korábbi tapasztalatokra támaszkodva semmilyen gondunk nem akadhat egészen odáig, ameddig meglátunk egy helyet, ahová látszólag a falon kellene átfutnunk, ám köztünk és a hely között két csapda található a falon, ami megakadályozza ezt. Pár lépésnyit menjünk vissza, s egy kapu előtt ott lesz egy tekerő, melyet elhúzva elfordíthatjuk a csapdát. Az egyik még így sem lesz teljesen inaktív, ám jó időzítéssel így már simán át tudunk menni.

Miután ismét átváltoztunk a Sötét Herceggé, kapunk néhány ügyességi feladatot. Először is a falon kell futni, majd a lánccal belekapaszkodni a lámpába, s így átlendülni a szemközti kis platformra. Ezután ugyanezt, csak a láncot a szemben lévő vízszintes facsőre kell rátekerni. A következő mozdulatsor már kicsit összetettebb: először is kezdjünk el futni a falon, majd az ostort dobjuk a lámpához, majd ismét fussunk kicsit a falon, és amikor a függő lánc mellé érünk, ugorjunk át rá.

Lent egy kisebb aréna szerű részbe jutunk, ahol folyamatosan szörnyek jönnek ellenünk. Irthatunk is egy kicsit, ha kedvünk tartja, ám a továbbhaladáshoz a tér közepe felé elhelyezkedő oszlopot kell igénybe vennünk. Erre mászszunk fel, majd mögötte a falon lévő zászlótartó rudakon ugrálhatunk tovább. Amikor az utolsóra értünk, ugorjunk át szembe és vágjuk bele a tört a fogaskerekes kapcsolóba. Erre kinyílik a továbbjutást jelentő kapu.

Az első szekeres rész következik, ami tulajdonképpen nem egy nagy mutatvány, ám annál izgalmasabb. Először is egy másik szekér ered a nyomunkba, vele, illetve később érkező másikkal nem tudunk mit csinálni, egyszerűen csak tartani kell a leszorítás ellen, majd szépen nekivezetni a szűkebb kapunak, hogy felkenődjön a bejárat mellett (az elsőt), a második pedig majd szépen lerendezi saját magát. Időközben előfordulhat, hogy pár galád megpróbál fel-

kapaszkodni hozzánk, őket koptassuk le, majd pedig a Herceg kicsit meghajtja a lovakat.

Miután újra átváltozik a Herceg, s megint a sötétebbik fele kerül előtérbe, igen kemény részhez érünk. Miután lenyomtuk a ránk támadó kutyákat, szembe ugorjunk át a lánccal, majd gyorsan fussunk tovább, ugyanis azonnal beszakad alattunk a plató. Gondolkodás nélkül ugorjunk szembe és kapaszkodjunk meg a rúdban, majd mászszunk fel. Tovább menve és az ott álló őrt lenyomva (szépen hátulról megfojthatjuk speedkillel) szemben látjuk - igen messziről - az ajtót, ahová át kellene mennünk. Fussunk a falon, majd ostorozzunk oda a lánccal a fáklyához és lendüljünk át. Ezután ismét ne álljunk meg egy pillanatra sem, hanem fussunk tovább, majd egy újabb ugrás és újabb laszszózás után - ha minden szerencsésen

TUDTAD-E?

Az új rész minden tekintetben visszatérés a Sands of Time irányába. Eltűnt a metalzene, s habár a hangulat sötét, közel sem áll a Warrior Within borongós, szürke képi világához.

ment - akkor egy létrán kötünk ki. Innen már csak fel kell mászni, ahol a víznek köszönhetően a Herceg visszaváltozik, és találunk egy kutat is, ahol menthetünk.

Ettől a ponttól kezdve egy kis ideig a háztetőkön fogunk harcolni. Semmi különösebb problémát nem okozhat, lévén csak egyik építményről a másikra kell rövid úton átjutni. A harcnál azonban nagyon hasznos dolog lehet ledobálni ellenfeleinket, vagy harccal letaszítani őket a mélységbe.

Miután felértünk egy háztetőre, a Herceg azt mondja, hogy nincs több tető, amire át tudna ugrani, mire a Sötét Herceg hangja válaszol, hogy akkor menjünk le az utcára. Ezt kell tehát tennünk. Menjünk le erről a tetőről vissza alá, s innen ugorjunk át a szemben lévő házra, arról pedig a falon futással, majd ugrással tudjuk elkapni a függő láncot, amin leereszkedhetünk.

Leérve az utcára két trükkösebb részbe is belefuthatunk. Először is az egyik zsákutca végén úgy juthatunk tovább, hogy balra a felettünk lévő díszítésbe szúrjuk a kardot, majd innen a másik falból kiálló deszkákra ugrunk. A következő esetben pedig egy magasabb helyről nézünk le. Itt a falon jobb oldalt lehet futni (ott is kell), majd a vége előtt szintén egy díszítésbe a kardot beállítva megragadhatunk, majd ereszkedjünk le, és szúrjunk bele az egyel alatta lévő díszbe is. Innen már sérülés nélkül lejuthatunk a földszintre. Itt azonban két zárt ajtó is fogad. Ha menetirány szerint nézzük (tehát amerről jöttünk), akkor az egyenesen lévő ajtó mellett pár méterrel, és kicsit feljebb felfedezhetjük a korábban más sokszor látott és használt fogaskeres kapcsolócuccot, ám sehogy nem tudjuk elérni. Nézzünk pár méterre balra, ott a két díszítés, amikre felugrálva és a kardot beleszúrva feljuthatunk olyan magasra. Miután megvan, az ajtó kitárul.

Főellenség harc #1

A legelső igazi boss harc ideje is elérkezett, még pedig nem is egy kicsi döggel, hanem rögtön egy négy emelet magas jószággal kell megküzdenünk az életünkért. A szörny körülbelül úgy fest, mintha Darth Malakot és A Gyűrűk Ura filmek trolljait keresztezték volna. A harcra egy arénában kerül sor; a kamera először felülről mutatja az eseményeket azért, hogy rendesen belássuk a környező terepet. Erre szükségünk lesz, ugyanis ahogy azt a Dark Prince hangja mondja: valahogy ki kellene nyomni a nagy állat szemeit, hogy ne lásson minket, ehhez azonban valamilyen módon egy szintbe kéne kerülnünk vele. Két hely van, ahol feljebb juthatunk, mindkettőt természetes módon az aréna széleinél kell keresni. Az egyik helyen a szokásos fali díszítéssel jutathatunk fel, míg a másik helyen fel kell futnunk a falon, hogy elkapjunk egy kiálló fadeszkát és onnan kell tovább ugranunk, itt is egy díszbe kell szúrni a kardot, majd onnan a falon átfutva érhetjük el a stéget, amelyre kilépve elöjön a speedkill lehetősége. A Herceggel ugorjunk rá a szörnyre, ám legyünk észnél ugyanis már repülés közben nyomnunk kell az első támadást, majd a szörny fejénél egyensúlyozva meg kell várnunk, amíg a dög megpróbál leszedni a hátáról, s ekkor ismét elszürkül a képernyő és nyomhatjuk a támadást. Végül odakerülünk a szeméhez, s szintén, amikor a képernyő szürkére vált, vágjuk bele a kardot. Másodszorra hasonló szisztémát kell alkalmazni. Szintén egy csapás a karjába, csakhogy ezúttal elkap minket, ám ne hamarkodjunk el semmit: a markában várjuk ki, ameddig a képernyő színt vált, jelezvén, hogy nyomhatjuk neki a speedkillhez szükséges támadást, s ezután jön az ellenség másik szeme. Innentől nem lát minket, így nincs más dolgunk, mint csapkodni a lábát, ameddig teljesen le nem megy az élettereje. Ezután térdre rogy, és a Herceg felfut a hátára. Három nagyon jól időzített speedkill csapásra van szükség, de ha odafigyelünk, semmi probléma nem adódhat.

A Herceg ismét átváltozott. Sietnünk kell, ugyanis ellenség (s így homok) sehol, az életerőnk pedig hamarosan elkezd csökkenni. Fussunk át a falon, majd szemben fel a falra, kapaszkodjunk fel a kis kiugróra, majd ki-be járó kiugróra, ahonnan a lánc segítségével átlendülhetünk szembe a másik placcra. Ezután a távolban látjuk, amint egy összenyomós csapda megy ide-oda (előttünk is van egy, ám az nem zavar sok vizet). Az ugrást

TUDTAD-E?

A The Two Thrones mélyére lezárása a Sands of Time trilógiának. A következő generációs konzolokra pedig már készül a következő Prince játék.

Kis magyarázat...

A játékban két dolog lesz a falakon, amit sűrűn igénybe fogunk venni. Az egyiket úgy írom le a végigjátszásban, hogy „falon található dísz". Nem tudom ugyanis, hogy minek lehetne nevezni azt a kis kockát, amiben lyukak vannak. Gondoltam rá, hogy csatornanyílás, de olyan helyeken is előfordult, ahol a környék még az életben se látott vizet. A lényeg, hogy ezekbe a cuccokba bele lehet dőfni a kardot, és így lehet használni őket a továbbjutásra.
A másik, amit úgy írok le, mint „fogaskerekes kapcsoló". Ez a hosszúkás dolog, fa kerettel, általában olyan helyen van, hogy fel kell futni a falon, majd belevágni a kardot. Ekkor a Herceg lehúzza a kapcsolót és látjuk, hogy belül a fogaskerekek mennek ide-oda.

úgy kell időzítenünk, hogy legyen idő átlendülni a lánccal, és amikor a másik oldalon leérünk, még fel is tudjuk húzni magunkat. Ezután még kapaszkodjuk fel egyet, s a deszkára másszunk fel, ahonnan balra fel tudunk ugrani, s így tovább jutni. A sarokban rós dobogót használva átjuthatunk szembe. Itt Farah lelövi a harangot, ezt oda kell tolnunk a kicsivel a lelőtt harang felett balra található nyílás alá. Innen aztán már feljutunk a nyílásba, és ki tudjuk nyitni a fogaskerekes fatáblás kapcsolót. Legyünk gyorsak, s

ott lesz pár agyagedény, amiket összetörve visszatölthetjük a Herceg életerejét.

A következő résznél, amikor egy létráról kell átugranunk a szemközti helyre - melynek a végén egy zárt ajtó van, és látszólag semmi más - azt kell tennünk, hogy visszamegyünk a létrára, lejjebb másszunk rajta kicsit, s a

szemközti falra nézve láthatjuk, hogy egy lánccal kihúzható kőtömb van ott. Kihúzva rögtön megnyílik az ajtó.

Miután lerendeztük az embereket a transzporter körül, ismét egy zárt ajtóval találkozunk. Ennek a nyitógombja ott van fent, amerről leugrottunk (falra futással nyitható ki). Ezután be kell tolnunk a frissiben megkapott időlassítást ahhoz, hogy átérjünk a lezáródó ajtó alatt.

Végre újra itt van Farah. Miután látjuk a Vezír-t berepülni egy nagydarab ajtón, ugorjunk le az udvarra és menjünk át a jobbra található nagydarab kőcucc másik oldalára. Ott lesz rajta egy olyan díszítés, amibe a kardot beleszúrhatjuk, majd onnan ugorva megkapaszkodhatunk egy kiálló szélben. Függeszkedjünk át a másik oldalra, s onnan ugrás az oszlopra, majd újra egy díszítéshez. Innen a falon futva, a ferde ug-

ugorjunk vissza a harangra, mert innen a falon futva visszajuthatunk az éppen most kinyitott ajtóhoz.

Az ügyességi rész után, miután újra a homokot elszívó kutyák támadtak ránk, menjünk a jobb oldali lerombolt bástya melletti kis kőtömbhöz, ekkor előjön a tér-nézet. Láthatjuk, hogy felettünk van egy kiálló rúd, azzal szembe pedig egy fatáblás fogaskerekes kapcsoló. Úgy tudjuk elérni a rudat, hogy a kőtömbre állva jobbra kifutunk a falra (félkörívben), és amikor körülbelül párhuzamosan vagyunk a rúddal, elugrunk. Innen pedig már nem gond átugrani és bele-

vágni a kardot a kapcsolóba, s szemben láthatjuk is, amint kiemelkedik egy kőtömb.

Innen jön né-

hány trükkös platform rész. Először is a kőtömbről át kell futnunk a falon a fa platóra. Itt látjuk magunk felett szembe a kiálló rudat, ezt is úgy érhetjük el, ha a bástya belsején félkörívben futunk a falon, és onnan ugrunk. A rúdról szembe, a bástya „tetejére" (tehát arra, ami az oldalfal tetejéből megmarad) kell ugrani, onnan pedig tovább szembe a távolba, ahol a Herceg pont el tud kapni egy kis kiugrót. Ott van felettünk egy díszítés, amibe beleszúrva a kardot elfuthatunk a falon balra, a végéből pedig ugrás, s pont elkapunk egy másik kiálló fát. Innen pedig már egyértelmű, hogyan jutunk el a szemben lévő magasabb helyiségre.

Miután lerendeztük az őröket a lenti transzporternél fogjuk meg a harangot és toljuk térség bal felső sarkához (na ezt jól megmondtam: szóval oda, ahol két ilyen díszítés van a falon egymás fölött). Innen felfuthatunk már a falra és beleszúrhatjuk a kardot a díszítésbe majd tovább juthatunk.

Nem sokkal ezután Farah azt mondja, használhatnánk a tekerő-emelőket, hogy a tornyokat úgy forgassuk, hogy ő tovább tudjon menni. Egy forgantyú az egyik kisebb udvarban van, kettő pedig a másik nagyobb udvarban azon a részen, ahol Farah is tartózkodik. A különállót egyszer forgassuk el, és onnan már csak a másik kettővel játszanunk úgy, hogy Farah mindig át tudjon menni. Végül aztán vissza kell másznunk a másikhoz is még egyszer, s azt is elforgatni újra. Ezután Farah lelő nekünk egy harangot. Ezt toljuk oda a másik falhoz, ahol a falon látunk egy visszatérő ismerőst: a fogaskerekes kapcsolót. A harangról fel tudunk futni, bele tudjuk szúrni a kardot, hogy a Herceg kinyissa a mellettünk lévő ajtót.

TUDTAD-E?
A The Two Thrones kiterjesztésből 14 óra tiszta játékidőt szavatol, melynek egyetlen percében sem fogunk unatkozni.

Miután ismét látjuk a Vezírt (majd eltűnik), s egy vizes teremben vagyunk először az egyik oldalon ott egy tekerő, amit elforgatva leengedhetjük a vizet. Aztán pedig az egyik sarokban felfutva (ahol ott van mellette egy lelógó oszlop) elkaphatjuk az oszlopot, s onnan egy másikra ugorva, majd felmászva feljuthatunk egy platformra. Innen a falon felfutva és elugorva megkapaszkodhatunk egy kiálló rúdban. A falnál látható egy pajzsos címeres zászló. E mögé beugorva, s egy nagyon pörgős csapdás részt végig nyomva ismét egy bonusz életre lelhetünk. A tovább út azonban nem ez, hanem másszunk fel a felette lévő rúdra, s ugorjunk át szembe, majd onnan fel.

Leérünk egy olyan helyre, ahol a tér egyik végén egy ajtó található, szembe vele pedig

egy kapcsoló a földön. Ám hiába lépünk rá, és nyílik ki az ajtó, nincs elég időnk, hogy átszaladjunk. A tér másik végében ott van egy elhúzható doboz, azt toljuk rá a kapcsolóra, s rögtön meg van oldva a problémánk.

Amikor leértünk egy eléggé kellemetlen helyre (ahol akasztófák vannak, és pár őr vár ránk), egy kicsit átverős részen találjuk magunkat. A falon ugyanis vannak azok a jellegzetes díszítések, amibe a tört szoktuk beleszúrni, ám ezúttal nem erre kell menni. Itt is találunk egy elhúzható dobozt, amit

mozgassunk oda a fal széléhez, melyre felugorva tovább tudunk jutni.

TUDTAD-E? A kocsihajtás, a speedkill és a számos új mozdulat minden rajongónál eléri majd az álleejtős hatást

Főellenség harc #2

A következő boss harc egy kicsit kisebb, karcsúbb, annál gonoszabb teremtmény ellen zajlik. Vele első körben arc-arc ellen vívunk meg, a feladatunk ekkor nem más, mint az eddig tanult harci technikáinkat ügyesen bevetni és levenni az életét egy bizonyos szintig. Ha sikerült, akkor a Sötét Herceg átveszi a hatalmat, s ellenfelünk is taktikát vált: elkezd átlósan ugrálni a körben lévő négy platform között. Mivel mi nyilván-

valóan nem tudunk átlósan utána menni, körbe kell mennünk. A közbeeső platformon mindig várni fog minket egy kisebb szörny, akit leölve visszatölthetjük életerőnket, és kapunk egy homok tárat, ami kelleni fog a harchoz. Ugyanis amint utolérnénk ellenfelünket, és felmennénk az ő platformjára, már rögtön megy is tovább, s nem tudjuk elkapni. Ezt csak úgy kerülhetjük el, hogy mielőtt felkapaszkodunk, betoljuk az időlassítást, s gyorsan szétverjük a képét, pl. a lánccal. Ezt játsszuk egészen addig, ameddig majdnem teljesen lemegy az élete, ekkor jön az utolsó kihívás: le kell győzzük a főellenséget.

Miután a Herceg a tócsának köszönhetően vissza változik, egy pár trükköt be kell vetni a továbbjutás érdekében. Először is fel kell ugrani oldalra, a korlátos helyre, ahol el kell csavarni az emelőt. Ezután már el tudjuk mozdítani lent azt a nagydarab fatákolmány, aminek egy kereszt szerű dolog van a tetején. Húzzuk el a „pályája" legszélére, s innen már felugorhatunk a vízszintes deszkákra.

Főellenség harc #3

Egy nagydarab troll-ent kell megküzdenünk, ám ez nem lesz túl nehéz. Annyi a lényeg, hogy kerüljünk mögé és kezdjük el csapkodni a lábait. Mikor összerogy, fussunk fel a hátuljára, s amikor megvillan a kardunk, nyomjuk meg a támadást. A Herceg beleállítja a kardot a szörny fejébe, s innentől mi irányítjuk őt. Szemben kirombol a nagy ajtón, és szépen vezessünk végig a folyosókon.

Miután eljutunk addig a mentési pontig, melynek az a neve, hogy „The Promenade" menjünk tovább, nyírjuk ki az ellenséget, majd a mozgatható dobozt húzzuk oda a víz felőli jobb sarokba. Álljunk rá, majd fussunk neki szembe, és miután beértünk a szűk részhez, simán ugráljunk fel.

Miután bementünk az égő épületbe, segíteni a többieken, a játék egyik legszívatósabb része jön -legalábbis engem hosszú ideig lekötött. A lényeg, hogy a terem végében látható a Herceg apjának a szobra. Vele kell kitörni terem másik végén található ajtót olyan módon, hogy működtetjük a fenti két emelőt. Először a szobor botjára felmászva (rossz az, aki rosszra gondol), majd onnan átugorva a platformra, onnan pedig az egyértelmű utat követve feljuthatunk a az emelőkig. Az egyik oldalon azt állíthatjuk be, hogy merre forogjon, a másikon pedig azt, hogy a kapu felé, vagy visszafelé menjen. A fogaskerekes kapcsoló meghúzásával alkalmazhatjuk is a beállításokat (amolyan Windowsos módon). Amikor azt látjuk, hogy az öreg nem tud tovább jönni, akkor forgassuk meg úgy, hogy semmilye ne ütközzön bele a környezetbe. A végén az ajtón szembe kell kiküldeni.

Főellenség harc #4

Két szép darab harcossal kell megvívnunk egy tűzzel körbezárt arénában. Ha ügyesek vagyunk, nagyon hamar végezhetünk. A taktika a következő: kezdjük el támadni a kardost, mire a baltás hátulról le akar majd csapni minket; ezt a játék lassítva mutatja. Mielőtt leütne, térjünk ki előle, ekkor a földbe ragad a baltája, s teljesen védtelenné válik. Ezt használjuk ki, és kezdjük el csapkodni, majd lehetőségünk lesz speedkill-t is alkalmazni rajta, illetve a kardoson is - ne vétsük el. Két ilyen és már nyertünk is.

A következő, nehezebb rész már talán csak a trónterembe vezető rész megnyitása előtt ér minket. Ez egy kisebb logikai feladat: három, emelővel ellátott platformot kell feljuttatni a legmagasabb pozícióba (három állásuk van), s ekkor megnyílik az út. Minden állítgatás azonban hatással van a többi lift állapotára, úgy kell ügyeskednünk, állítanunk az egyes rámpákat le-fel, hogy végül mindhárom legfelülre kerüljön.

A lenti, kutas részekhez egy általános tippem lenne: figyeljétek a környezetet és használjátok bőszen a Sötét Herceg láncát. Az eddigi tapasztalatokat figyelembe véve semmi gond nem adódhat ezzel a résszel. Később, amikor a Herceg megtalálja apja holttestét, a romos ajtót szét tudjuk verni. Ezután bemenve mindig - ha nem találjuk a tovább vezető utat - menjünk ki egészen a rámpa szélére, előfordulhat ugyanis, hogy csak akkor pillantjuk meg a távolban ott található platformot.

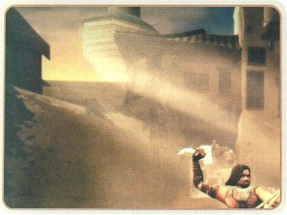
Mikor kint vagyunk, és a nagy babiloni torony oldalán mászkálunk, két dolgot kell észben tartani: a továbbjutást a vízszintes fadeszkák jelentik, és két szinten is el kell fordítanunk az emelőt, ami a liftet felviszi.

Amint mi is felértünk a liftből, húzzuk a csomagot, ami benne van, s toljuk oda a falhoz, így már simán bele tudjuk szúrni a díszítésbe a kardot, és tovább tudunk jutni. Ezután bent jussunk át a csapdás részen, majd kint megint egy hasonló fog jönni, mint az előbb - azaz a ládás. Most nekünk kell átpakolnunk a második szinten a ládát a következő liftbe, majd a legfelső szinten rá kell tolni a platform jobb szélén található harmadik liftre, ami szintbe fogja nekünk hozni a másikat, kicsit kijjebb. Erre már rá tudunk ugrani falon futásból (melyet a feljebb található platformról kezdjünk).

Közel a vége! Miután kijutunk egy kis terasz jellegű helyre, menjünk ki, majd balra, ahol a falon felfutva aktiválhatjuk a kapcsolót. Menjünk be a frissiben kinyílt ajtón, ugorjunk át, ahol kell, majd a végén törjük ki a körbevágott ajtót. Ezután be a liftbe, és máris megküzdhetünk a Vezírrel.

Főellenség harc #5, A Vezír

Nem lesz egyszerű menet, így csak nyugodt idegrendszerrel üljetek le elé. Először



is simán csapkodni kell, ám figyeljünk oda, hogy ha közel érünk hozzá, akkor egy rákos mozdulattal azonnal leszerel minket. Nekem az jött be, hogy odagurulok hozzá, mert így elkerültem a csapásait, ám ennek a ritmusát ki kell tapasztalni. Folyamatosan vegyük le az életét, ám háromszor megakaszt, és néhány szerkezeti elemet dobál ránk. Ezek elől simán csak ugorjunk el. Ezután megfogja, és lebomlaszt még néhány elemet a környezetből, ezeket elkezdi körben lebegtetni, ő pedig a szélen araszolgat oszloptól-oszlopig. Kerüljük el a cirkuláló kőtömböket, és fussunk fel a Vezír mögötti oszlopon, majd várjuk ki, amíg a képernyő elkezd hullámozni, jelezvén, hogy tolhatjuk a speedkill-t. Három speedkill csapás kell majd neki, nagyon figyeljünk az időzítésre. Ekkor elveszíti az egyik szárnyát. Ugyanezt kell tennünk még egyszer, ám utána már a Vezír is óvatosabb, sokkal gyorsabban mozog az oszlopok között, így nehezebb lesz befogni. Ha ügyesek vagyunk, sikerül, ekkor adjunk neki még egy speedkill-t. Ekkor felemelkedik, és a környezeti elemeket megállítja a levegőben: a feladatunk tehát, hogy ezeken felugráljunk hozzá. Nem nehéz művelet: az egyik oszlopnál fel lehet futni és ráugrani az első platformra, onnan pedig már adja magát az út, csak arra ügyeljünk, hogy folyamatosan legyünk mozgásban, ugyanis a Vezír lő ránk. Mikor felértünk hozzá, a Herceg nekiugrik, ám ne nyomjunk semmit, ugyanis bullet-timeban vagy háromszor körbejárja őket a kamera, majd megvillan a tőrünk. Ha sikerült, akkor vége a Vezírnek, jön az animáció, ám nagy meglepetésre a játék még nem fejeződik be.

Főellenség harc #6, A Sötét Herceg

Megjelenik ugyanis a Herceg sötét énje, akit egy belső harcban kell legyőznünk, így ez nem olyan igazi klasszikus főellenség harc. Kezdjük el csapkodni, majd ezután bekerülünk a Herceg agyába (tudatába?), ahol igen furcsa grafikai effektusok közepette kell megcsinálnunk néhány platform részt. Bizonyos időközönként lesz egy Sötét Herceg, aki csak áll, s elég egyszer megütnünk, ahhoz, hogy eltűnjön. Eközben a Prince folyamatosan vitázik önmagával. Végül, amikor megjelenik Farah, csak vágjuk át magunkat a megjelenő Sötét Herceg tudatkivetüléseken, és menjünk előre a fehér fénybe, ameddig meg nem kapjuk a tényleges záró animációt, s vége nem lesz a játéknak.
A credits végignézésével azért még érdemes adózni eme remek játék készítőinek, már csak azért is, mert egy eszméletlen jó kis szám megy alatta. Papír-zsebkendőket elő, lehet orrot fújni.

Callisto

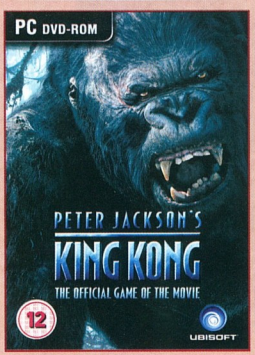
TUDTAD-E?

A The Two Thrones története a Warrior Within alternatív befejezését viszi tovább: Kaileena él, ám kérdés, hogy meddig...

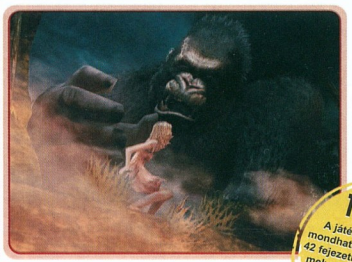
KING KONG

Peter Jackson neve akkor kezdett igazán ismertté válni, mikor megrendezte a Gyűrűk Ura című remekre sikeredett eposzt, azóta pedig karrierje egyre csak felfelé ível. Egy újabb lépcsőfokhoz érkezett életében, mikor is a híres 1933-as King Kong filmet akarja átértelmezni a kor követelményeihez igazítva azt. Az Ubisoft természetesen nem hagy ki egy ekkora bevétellel kecsegtető projectet, ezért a filmmel egy időben ki is adták a hivatalos játékot. És, hogy milyen jól tették!

- **CD Link:** Screensaver, Video, Webkit, Háttérkép
- **Fejlesztő:** Ubisoft
- **Kiadó:** Ubisoft
- **Megjelenés:** 2005. november 21.
- **Kategória:** Akció
- **Honlap:** www.kingkonggame.com

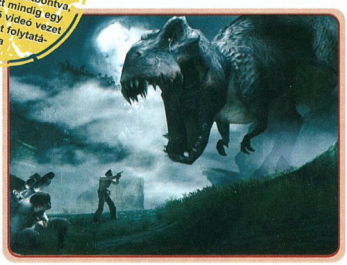


Olyan korszakalkotó játékkal állunk most szemben, ami nem csak forradalmi újításokat tartalmaz, de végre hozza az elvárt színvonalat, látvány, történet és megvalósítás tekintetében is. Ami meglepő lehet, nincs életerőnk, ha megsebesülünk, egy ideig kómázunk, majd magunkhoz térünk - ám ha kómázás közben is bekapunk még egy sérülést, azonnal el is dobjuk a kanalat. Szerencsére nagyon gyakran vannak ellenőrzőpontok, így onnan folytatjuk majd az akciót. Ezzel pontosan azt az érzetet keltik bennünk, hogy ott vagyunk a szigeten, és tényleg egy panel nagyságú T-rex elől rohanunk, és ha rosszul veszünk egy kanyart, akkor bizony kettémetél minket iszonyatos fogsora. Nincs gyógyítás, nincs rakétavető, csak mi magunk és az eszméletlen adrenalin gőz! Szerencsére a mesterséges intelligencia igen jóra sikerült, így nem erőszakolja meg a játékot, valamint ami még nagyot dob az egészen: időnként átvehetjük Kong, az óriásgorilla irányítását is. Ilyenkor megtorolhatjuk a minket ért sérelmeket: olyat odasózhatunk a dínóknak, hogy attól kódulnak.



TUDTAD-E?
A játék - de akár azt is mondhatnánk, hogy a film - 42 fejezetre van szétbontva, melyek között mindig egy rövid átvezető videó vezet be a történet folytatásába

Kicsiny csapatunk meg is érkezik a titkos szigetekhez, ítéletidő van, emiatt hajóval kell partra szállnunk. Némi viszontagságos kaland után meg is tehetik ezt, majd sokkolódva látják a rengeteg emberi koponyát a szigeten. Annyira nem maradásra késztető ez a látvány, tehát vissza is akarnak térni a hajóra, ám mivel nem tudják őket hidroplánnal itt felszedni, ezért egy olyan helyre kell eljutniuk, ahol ez lehetséges. Indulunk meg felfele a sziklákon a többiek után. Keresztül kell menni egy rákokkal teli barlangon, ám szerencsére Hayes-töl kapunk egy Luger pisztolyt - alkalmazzuk. A terem végében verjük szét a faajtót, majd lépjünk ki és menjünk le az ajtóhoz. Kezdjük el tekerni a kapcsolót, míg Carl forgatni kezd. Nemsokára társaságot kapunk - lő-dözzük le a rákokat, majd mikor feltűnik az óriás rák, vonjuk magunkra a figyelmét, hogy a többiek kinyithassák az ajtót. Ha megvan spuri befele. Miután kiértünk a sziklára, feltűnik Engelhorn kapitány gépe, amire fel kellene jutnunk. Menjünk lefelé és vegyük fel a ládából a shotgunt. Ilyenekből lesz még bőven, nem kell aggódni, csak nézzünk mindig körül. Az ajtó elől vegyük fel a pálcát, amit dugjunk az oszlopba, így el tudjuk forgatni, és mehetünk tovább fel a sziklán. Nemsokára egy terembe jutunk, ahol csúszómászóktól kell megszabadulnunk, ha társainkra támadnak, lőjünk beléjük, mert ha meghal valaki, ugyanúgy vége a játéknak, mintha mi haltunk volna meg. Szerencsére a mi golyóink nem sebzik barátainkat. A második hullám már a falból érkezik, ha ezt is letudtuk, folytassuk utunkat kifelé és fussunk át a fahídon. Ann is követ minket, ám nekünk fedeznünk kell a hernyók elől, ne hagyjuk cserben! Menjünk fel a tetőre - no most már igazán itt kellene hagyni ezt a helyet, egyre kevésbé szimpatikus! Kettéválik kicsiny csapatunk és már csak Ann tart velünk. Gyújtsuk fel a bozótot, hogy a hernyók beadják a kulcsot, Ann pedig felmászik, hogy kinyissa az ajtót. Tovább haladva néhány kellemetlen pókba akadunk, akiknek el kell terelni a figyelmét, mert addig nem tudunk átmenni. Szúrjunk fel egy kicsiny lárvát a botunkra, majd dobjuk a pókok felé: amíg csámcsognak, mi fussunk el mellettük. Némi közjáték után máris a következő résznél vagyunk. Egy térszerűségre érünk, ahol a kislány ismét felmászik, hogy segítő kezet nyújtson nekünk, ám van néhány repkedő ellenfél, akik próbálnak keresztbetenni nekünk. Dobáljuk őket bátran dárdával! Ússzunk át a vízen, a csajt pedig fedezzük, nehogy baja legyen. Menjünk tovább, a sövényt gyújtsuk be, hadd égjenek benn a skorpiószerű lények! Fussunk felfele, amíg meg nem látunk egy lángoló koponyát, amit dobjunk le dárdával és már meg is tisztítja nekünk az utat. Találunk itt egy mesterlövészpuskát, ami igen jó kis fegyver, tehát használjuk bátran! Forduljunk is meg azonnal és lődözzük le az álnok ellenfeleket, amíg leereszkedik a híd, amin menjünk is át. Ismét egy közjáték, majd közvetlen ezután tartsunk felfele, ahol a lőjünk bele a tűzbe, ami megnyitja a továbbvezető utat. Lent találunk egy ládát fegyverrel plusz néhány skorpiót, essünk le, majd vágtassunk át a hídon. Nemsokára ismét egy híd jön, valamint néhány tűz, amik csak arra várnak, hogy ledobáljuk őket. A denevérszerű ellenfeleket lőjük ki, majd haladjunk tovább a romok között. Ann ismét felmászik, hogy kinyissa a kaput, ahol egy kis társaságunk akad,



mégpedig a helyi őslakosok személyében, és ahogy az már lenni szokott, jól meg is kötöznek minket, Ann-t pedig kifeszítik valami keresztszerűségre egy oltáron. Természetesen Kong jön érte, és már viszi is, minket pedig Carl szabadít ki, akivel egyetemben rohanjunk el a tüzes nyilak elől, mert nem tesznek jót az egészségnek. Egy rétre érünk, ahol keressük meg az ajtót. Némi társaságot kapunk egy dínó személyében, de jobbra a falak mögött el tudunk rejtőzni. Hátrébb lesz a pálca, amivel ki tudjuk nyitni az ajtót, ami után már jön is egy kis videó. Vágjunk át erdőn-mezőn, majd csodáljuk meg oldalról Kong-ot - jó lenne utolérni. Carl-t elrabolja valami förmedvény, nosza eredjünk a nyomába, rohanjunk át a víz másik oldalára és verjük szét az ajtót, majd lépjünk be és kövessük a hangot. Van pár dínó, akiket semlegesítsünk, majd nemsokára megpillanthatjuk szerencsétlen barátunkat, amint a madárka éppen elrepül vele. Nemsokára egy fészekszerű építménybe jutunk, ahol néhány köröző denevérszerűséget kellene lelőnünk, valamint van egy nagyobbacska is, akit kicsit nehezebb lesz megölni, de nem vészes. Ha támadni akar, ugorjunk félre! Carl-nak az a remek ötlete

teremben, ahol a pókok nyüzsögnek (el kell csalni őket valami hernyóval, majd elvenni a pálcát). Nyomuljunk be vele az épületbe, majd pattanjunk be a folyóba, ahol jobbra haladjunk, de figyeljünk a hernyókra! Nemsokára Hayes-et kivesszük össze, akitől balra kell megindulni, mégpedig azért, hogy tüzet szerezzünk Carl-nak. Vágjunk át a kis folyón, majd nagyon gyorsan fussunk jobbra és még egyszer jobbra, ugyanis van ott két nagyobb dínó (esetleg csalival lefoglalhatjuk őket), majd az emelvényen nézzünk Hayes-re és akció, mire odaadja jó kis Tommy gunját, amivel aprítsuk le az akadékoskodó dinókat. A tüzes dárdát dobjuk a Carl előtt levő sövénybe, így leég, és máris örvendhetünk egymás társaságának. Menjünk jobbra, ahol baloldalon lesz egy pálca, amivel ki tudjuk nyitni az ajtót. Valami épületszerűségbe jutunk, ahol menjünk le az alagsorba és ki a folyón. Némi sikitozást hallunk, ami bizony nem Kong miatt van… Közjáték, majd egy géppityut találunk, amit rakjunk is el, jól fog még jönni. A többiek Prestonékat keresik, azonban pillanatnyilag van ennél nagyobb bajunk is, nevezetesen egy T-rex. Fussunk az ajtó fele, amit míg kinyitnak, nekünk le kellene foglalni a dögöt. Lődözzük le a denevéreket, ezzel el lesz egy ideig, majd futkározzunk a szikla körül, és ha nyitva van az ajtó, akkor spuri! Rohanás hátra a barlangba, mert igencsak forró lett a talaj. Ha nem mozdulunk, elmegy a dínó, mi pedig menjünk visszafele, és ahol bejött a falon az állat, ott találjuk a pálcát, amivel visszamenve kinyithatjuk a továbbvezető ajtót. Át a hídon, ami természetesen leszakad, így különválunk bajtársainktól. Közjáték, majd haladjunk le a mezőre, ahol van egy csomó dinoszaurusz, akiknek adjuk meg ami jár és fussunk tovább. Nemsokára összefutunk a leányzóval, akit fedezzünk a rátámadóktól és menjünk végig a perem mentén. Amint továbbmegyünk néhány ládába botlunk fegyverekkel, majd megjelenik Kong. Végre valahára őt

irányíthatjuk! Induljunk meg előre, és ugráljunk végig az ágak mentén a négyzettel. A falon is tudunk futni ezzel a gombbal, néha át kell ugrani a szemközti oldalra, de nemsokára elérkezünk egy fészekbe, ami természetesen nem üres: nyírjuk ki a tulajdonosokat. Amikor elkapjuk a grabancát, akciózzunk, hogy kivégezzük a fenevadat. Álljunk oda az ajtó elé és nyomkodjuk a kört, mire Kong felemeli a hatalmas oszlopot, és arrébb helyezi, már csak szét kell verni az ajtót és mehetünk is tovább. Ugrándozzunk egy keveset, majd ismét néhány dínóval gyűlik meg a bajunk, de mi csak koncentráljunk a csajszira, akit a körrel vehetünk fel, majd pedig tekintsük meg a videót. Irány lefelé, ahol egy ládát találhatunk, amit szólítsunk is magunkhoz, majd induljunk meg a fahídon. Vigyázzunk nagyon a denevérekre, inkább álljunk meg és lőjük ki őket, mert hajlamosak lelökdösni minket. Haladjunk tovább balra, ahol egy mesterlövészpuskába botlunk. Vissza kell tekernünk a fahídhoz, majd pedig lefelé kell folytatni utunkat, így egy barlangba jutunk. Kövessük a barlangvonulatot, így nemsokára vízhez érünk. Menjünk végig, majd csodáljuk meg Bronto barátainkat balról. Balról kapjuk fel a tüzet, majd égessük le a növényzetet a lépcső elől. Sasszézzunk végig a peremen a vízesésig, majd keljünk át a hídon, ahol megcsodálhatjuk Engelhorn kapitány csodálatos repülőjének édes zaját. Meg kell nyugtatnom mindenkit: nem most fogunk még felszállni rá… Haladjunk tovább, egy mesterlövészpuskát találunk, balra pedig be tudunk menni a barlangba a vízesés mögött. A teremben nagyon vigyázzunk a hernyókkal, majd tovább jobbra, ahol két faajtót kell szétverni, továbbá átkelni a cseppet sem veszélytelen barlangon. Kint etessük be a skorpiókat magunk előtt, és húzzunk el mellettük, majd forduljunk jobbra, ahol a pókokat is élelmezzük és rohanjunk át a hídon, ám itt is lesz egy hernyó, aki előszeretettel lök le minket, szóval csak óvatosan! Közjáték, majd menjünk ki a peremre, ahol vegyük magunkhoz a töltényeket és segítsünk lent rekedt társainknak: amíg az ajtót nyitják lődözzük ki a rájuk támadó rondaságokat. Barátaink elmenekülnek, mi pedig haladjunk balra a perem mentén. Nemsokára egy rozoga hídhoz érkezünk, ami fölött denevérek trónolnak: lőjük ki őket, majd fussunk át a platformra és itt is vegyük fel a töltényeket. Célozzunk lefele és lőjük ki a rákot, így barátaink ismét megme-

TUDTAD-E?

A játékban nincs hagyományos értelemben vett életünk, ha megsebesülünk egy ideig korlátozódnak cselekvési képességeink, de egy idő után minden visszaáll a normális helyzetbe - már ha nem kapunk be még egyet, ekkor ugyanis meghalunk.

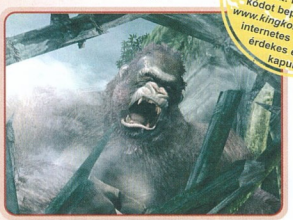
TUDTAD-E?

Az Extras menüpontban rengeteg jópofa dolgot nézhetünk majd meg, persze amennyiben bizonyos eredményt felmutattunk már a történetben.

támad, hogy keressük meg a hatalmas gorillát, tekintve, hogy Ann nála van - persze még nem tudjuk, hogy mik is Carl valódi szándékai. Tehát át a hídon, ahol a repkedő delikvenseket vadászuk le, majd menjünk lefele, be egy barlangba. Át a romok között, majd gyújtsuk meg dárdánkat és kövessük Jack-et. Menjünk fel és nyissuk ki a kaput. Közjáték, majd fussunk le oda, ahol a predátorok vannak, majd tovább, ahol az oszlopok között elrejtőzhetünk előlük. Lőjük ki a koponyát, majd öljük meg a két dinoszauruszt. A lenti ajtó kinyitásához kettő pálca kell: az egyik az arrébb lévő fedezéknél van, a másik pedig az előző

neküllek. Haladjunk tovább, a teremben döntsük ki a kaput, majd vigyázzunk a két szembejövő hernyóra. Nemsokára belefutunk a többiekbe, akik egy szigetről irtják a sok denevér és dinó fog majd szembejönni, úgyhogy jobb, ha felkészülünk. Nemsokára elérünk egyik társunkhoz, akit fedezzünk a rá rontók garmadájától, majd Jimmy elkezd

rákokat, segítsünk nekik mi is. Most egy kicsit nehezebb rész jön: vissza kell menni az előző terembe, ahol a tűz éget, majd egy fát meggyújtani és az ablakon gyorsan átdobni a másik máglyára, ugyanis a víz alatt nem tudunk vele átmenni. A baj csak az, hogy tele van mindenféle ellenféllel a terem, szóval igyekezzünk. Ha megvan a másik oldalon a tűz, akkor vissza barátainkhoz, ahol égessük le a gazokat és vegyük fel az ajtónyitót, majd fejezzük be ezt a részt. Ez a rész lélegzetelállító! A Bronto-k között kell rohangálnunk, át egészen a másik oldalra, majd pedig be kell állni az egyik mögé és végigmenni a jobb oldalon, ugyanis ott lesz majd egy tűzfészek. Dobjuk ki a tüzet az előtte levő máglyára, fussunk ki, majd gyújtsuk be ismét dárdánkat és induljunk meg visszafele, hogy leégethessük a bokrokat barátaink előtt. Ez nem lesz túl egyszerű, mert „szembeforgalommal" kell majd haladnunk, valamint jön néhány húsevő is, akiket intézzünk el, esetleg kerüljünk ki (begyújthatjuk a füvet is, vannak olyan balgák és belemennek, persze meg is halnak). Ha visszaértünk, gyújtsuk



be a bokrokat, majd álljunk mindig a lángok széléhez, ugyanis egy Rex-nek igen sürgős lenne minket felfalni, szóval jobb lesz, ha elhúzzuk a csíkot. Huhh, ez meleg volt! Videó, majd a barlangból haladjunk ki az erdőbe, ahol egy snipert kaphatunk fel, amivel caplassunk is fel a lépcsőn. Haladjunk előre, lefelé ereszkedni a tutajjal, így kövessük mi is a parton. Kanyarodjunk jobbra, ahol menjünk át a vízen. Ekkor sajnos megtudjuk, hogy nem vagyunk egyedül, ugyanis a helyi őslakosok nem nézik túl jó szemmel, hogy mi itt mászkálunk. Egy katlanba érünk, ahol sok dínó jön, a végén egy nagyobbacska, szerencsére jobbra van egy shotgun. Kinyitják előttünk az ajtót - gondolhatnánk milyen kedvesek. Persze nem felebaráti szeretetből teszik ezt, hanem hogy ránk eresszenek néhány hús-

evőt, szóval ezeket is szedjük le, majd haladjunk tovább. Bumm, becsukják mögöttünk az ajtót, majd tüzes nyilakkal kedveskednek nekünk. Húzódjunk előlük a szikla árnyékába balra, majd ha abbahagyták, folytassuk utunkat. Ismét egy bagázsba futunk, akik még mindig szórnak minket tüzes nyilakkal, ezért kapjuk fel az egyiket és dobjuk vissza, majd pedig másszunk fel a leégett erődre, és forduljunk meg. Ereszkedjünk le Jimmy tutajáig. Néhány dínó próbál kedveskedni, de ne is foglalkozzunk velük, pattanjunk a tutajra és kezdjük meg kalandos utazásunkat a folyón. Közben láthatjuk, amint társaink beszélgetnek és megegyeznek abban, hogy Jimmynek nem kellett volna idejönnie, hisz még gyerek. No, itt majd lesz része kalandokban, az biztos! Némi közjáték után tovább folytatjuk utunkat a folyón, ahol szorgalmasan aprítsuk a ránk rontó hernyókat. Sajnos rá kell döbbennünk, hogy nem a bennszülöttek követtek minket idáig, hanem mi tartunk pontosan az ő törzshelyük felé, ami nem túl rózsás kilátásokat kínál. Nemsokára fel is tűnnek előttünk, amint faerődítményeikből bőszen hajigálnak minket dárdáikkal, nosza mi se legyünk restek, a tutaj végében levő fáklyával gyújtsuk be az erőd alatt levő sövényt, ami így szépen lángra is kap, nemkülönben barna bőrű barátaink is. Folytatjuk utunkat, majd pár hernyó után ismét egy erődhöz érünk, aminek szintén a jobb ját kell céloznunk, természetesen a tüzes isten nyilával. Néhány denevér is ránk akaszkodik majd, és persze a hernyók sem alszanak, így fokozott figyelemmel ritkítsuk őket, míg végül elérünk a harmadik erődhöz, amit szintén gyújtsunk fel. No, ez nem is volt nehéz, az igazán izgalmas rész még csak most jön! Pontosabban a videó után. Csorgunk lefele, ahogy azt kell, ám egyszer csak barátságtalan dínó üvöltés csapja meg fülünket. Jobbról közeledik a drága, ám mi előre figyeljünk, kapjuk elő a távcsöves puskát, majd a híd feletti denevért akkor lőjük le, mikor Carl elüvölti magát: ha jókor találjuk el a szárnyast, az elvonja a T-rex figyelmét, és nem kap be minket, ám ne örüljünk! Követni fog ökelme, sőt, még egy másik is csatlakozni fog hozzá! Nagyon nem tudunk mit csinálni, hacsak nem a ránk rontó denevéreket puffogtatni, ha elfogyott a lőszer, a tutaj hátuljában vannak dárdák.

A kedves dínók jó néhányszor próbálnak lekapni minket a tutajról, ekkor lőjünk a szemük közé, majd kis szerencsével elérünk a folyó végéhez, mikor is megjelenik az óriás-

TUDTAD-E?

A játékbeli Jack Driscoll-t játszó Adrien Brody bimeghozzá az származású, revén, kinek neve Sylvia Plachy.

TUDTAD-E?

Az Extras menüben találhatunk két Online Code nevű részt: ha az itt látható kódot bepötyögjük a www.kingkonggame.com internetes honlapon, érdekes extrákat kapunk!

gorilla… És már meg is kapjuk az irányítást. Csapkodjuk meg jól a rusnya dögöt, de előtte a körrel tegyük le Ann-t, aki így biztos helyre tud menekülni. Miután elkaptuk a dinó pofáját, akciózzunk egyet, ekkor Kong mintegy kivégzi a delikvenst, és már mehetünk is Ann után. Az oszlopot lökjük félre, a kisebb dinókat passzírozzuk szét, majd másszunk tovább a falon. Nemsokára két T-rex-re bukkanunk, akik természetesen ismét Ann-ra pályáznak: adjunk nekik, de vigyázzunk, hogy a lányt ne kapják be, mert akkor kezdhetjük előről! Van a közelben egy ág, amire felugorhatunk, onnan pedig repülőtámadást vihetünk be, ami nem csak látványos, de nagyon hasznos is, alkalmazzuk! Ha megvagyunk, visszakapjuk vegyük fel a csajt, majd a falon fussunk tovább, ám vigyázzunk a dinoszauruszokra. Egy függőleges falhoz jutunk, ami tulajdonképpen egy barlangnak a bejárata. Nyomjuk le a denevéreket, majd verjük szét a baloldalon levő ajtót és tegyük le a lányt, aki tüzet vételez, majd dobjuk fel az oszlopra, így ismét szabad lesz az út előttünk. Fent egy T-rex ered szegényke nyomába, mi jobbra megyünk, szerencsére nekünk is jut egy, gyorsan nyomjuk le - esetleg a körrel megpróbálhatjuk beledobni a szakadékba -, aztán emeljük fel az ajtó előtti oszlopot és törjük be. Kong heroikus oldaláról mutatkozik be, az utolsó pillanatban kapja el Ann-t a dinó elől, azonban valakinek nem tetszik a mutatvány, ugyanis egy soro-

TUDTAD-E?

King Kong elpusztul ugyan a film végén, ám természetesen ekkora ziccert nem hagyhattak ki a forgatók, így a történet folytatásában már Kong fia viszi a főszerepet. Talán egy újabb játékátiratot tisztelhetünk majd benne?

zatot ereszt szegény ezüsthátúba. Videó, majd egy farönkön találjuk magunkat társainkkal egyetemben, amit a majom próbál meg igen hevesen múlt időbe tenni, ami sikerül is: leesünk egy feneketlen szakadék mélyére, elvesztjük az eszméletünket, és persze a fegyverünket is… Társaink szólongatnak, induljunk meg feléjük, és közben figyeljük, miről beszélnek: Carl már nagyon fel akarja adni, hiszen elvesztette a kameráját, így teljesen hiábavaló volt minden erőfeszítése. Ann velőtrázó sikolya szakítja meg a csevegést, így induljunk meg gyorsan jobbra, ahol is belefutunk egy videóba. Megint a gorillát irányítjuk, egy erőd előtt találjuk magunkat, néhány dinó társaságában, akiket kezeljünk (legjobb, ha ledobjuk őket), majd dobjuk el az oszlopot az útból és törjünk utat magunknak. Lendüljünk előre az erődben, ahol is vendégváró bennszülöttekbe botlunk, akiket szintén

Jack irányítását, akivel szedjük le a ládát, majd induljunk meg a kanálisban. Nemsokára valami krokodilszerű izé jön, amit lőjünk ki és vigyázzunk, mert nem ez volt az utolsó belőle! Egy barlangba érünk, ahol társainkat fedezzük a csúnyaságoktól, majd törjünk utat egyenesen a sziklafalak között, ahol természetesen még mindig özönlenek a krokók. A választónál balra menjünk és szálljunk partra, ahol vegyük fel a mesterlövészt, majd balra hasítsunk be a kis átjáróba. Egy mezőre jutunk, ami vízzel van elárasztva, fussunk fel a baloldalon levő sziklára, és a tűzzel gyújtsuk be társaink előtt a bokrokat, majd biztosítsuk átjutásukat, mert néhány krokó feni rájuk a fogát! Ha megvagyunk mi is iszkoljunk át, majd menjünk fel a lépcsőn. Ismét Kong-gal vagyunk, osszunk is ki jól mindenkit a farönkkel, Ann-t pedig tegyük fel az oszlopra, hogy le tudja nekünk égetni a gazokat és a falon fel tudjunk mászni. Le a vízesésen, majd

CHEAT TIPP

Call of Duty 2

Válaszd ki a „Game Options" menüpontot a főmenüben, majd válaszd ki az „enable the console" opciót. A ~ (tilde) billentyű lenyomásával nyisd meg a konzolt, és vidd be a developer 1 parancsot. Ezzel engedélyezted a csalások használatát. Ekkor megjelenik egy „Load" gomb, kattints erre, és válaszd ki, hogy melyik szinttel szeretnél játszani. Miután a pálya betöltődött, nyisd meg újra a konzolt, és vidd be a *devmap* parancsot. Játék közben nyisd meg a konzolt, és vidd be az alábbi csalások egyikét.

Tipp: ha a *devmap* parancs lenyomása mégsem aktiválja a csalásokat, akkor a *devmap* parancs mögé írd be a pálya nevét is (például a *devmap moscow* parancs kiadásával a moscow pályán tudod aktiválni a csalásokat.

god - God mód aktiválása
give all - összes fegyver, maximum lőszer, maximum életpont, maximum pajzs
give ammo - lőszer feltöltése
noclip - átjárás falakon
ufo - repkedés
notarget - ellenséges AI kikapcsolása
jumptonode - ugrás a node-hoz
map [name] - ugrás a kívánt pályára (részletes lista lejjebb)
/seta [name] - kívánt küldetés kiválasztása (részletes lista lejjebb)

Szintek nevei:
(a map paranccsal kell használni)
A map parancs mögé kell beírni a kívánt szintek nevét.
88 Ridge: *88ridge*
Armored Car Escape: *toujane_ride*
Assault On Matmata: *matmata*
Bergstein: *bergstein*
Comrade Sniper: *downtown_sniper*
Crusader Charge: *libya*
Defending The Pointe: *duhoc_defend*
Demolition: *demolition*
Downtown Assault: *downtown_assault*
El Alamein: *elalamein*
Holding The Line: *decoytown*
Prisoners Of War: *beltot*
Railroad Station No. 1: *trainyard*
Rangers Lead The Way: *hill400_assault*
Red Army Training: *moscow*
Repairing The Wire: *tankhunt*
Retaking Toujane: *toujane*
Stalingrad City Hall: *cityhall*
The Battle For Hill 400: *hill400_defend*
The Battle Of Pointe Du Hoc: *duhoc*
The Brigade Box: *breakout*
The Crossing Point: *rhine*
The Crossroads: *crossroads*
The Diversionary Raid: *decoytrenches*
The End Of The Beginning: *eldaba*
The Silo: *silotown*
The Tiger: *newvillers*

Küldetések nevei:
A */seta* parancs mögé kell beírni a kívánt küldetés nevét.
Crossing The Rhine: *mis_10 9*
D-Day: *mis_07 9*
Fortress Stalingrad: *mis_04 9*
Hill 400: *mis_09 9*
Not One Step Backwards!: *mis_03 9*
Rommel's Last Stand: *mis_06 9*
The Battle For Caen: *mis_08 9*
The Battle Of El Alamein: *mis_02 9*
The Tank Squadrons: *mis_05 9*
The Winter War: *mis_01 9*

részesítsünk elsősegélyben. Fussunk tovább, egy nagyobbacska erdőhöz érünk, ahol tegyük le Ann-t. Verjük le a denevéreket és az embereket, ne törődjünk azzal a szárnyassal, aki Ann-t szekálja, elbír ő vele, mi

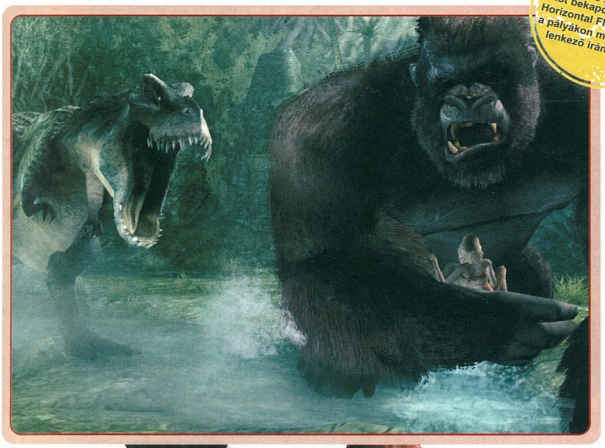
csak arra vigyázzunk, hogy az emberek ne dárdázzák meg a hölgyet. Miután felmásztunk, ugráljunk tovább a baloldalon és gázoljunk át az embereken. Némi pattogás után

egy romhoz érünk, ahol fel kell menni a lépcsőn, majd el kell görgetni a sziklát a kapu elől. Ekkor némi meglepetés éri szörös barátunkat: egy hatalmas T-rex lelöki a feneketlen mélységbe… A videó után ismét Jack-et irányítjuk. Induljunk meg előre, ahol a T-rex bekergeti szegény lányt az oszlopok közé. Sajnos ez nem a legbiztosabb védelem egy ekkora szörny ellen így nagyon kell igyekeznünk: szlalomozzunk el a dög lábai között, majd a jobb oldalon az oszlopoknál szálljunk gyorsan partra és kapjunk fel egy dárdát, amivel piszkáljuk meg monstrumot. Persze erre ráharap a kicsike, így forduljunk meg és rohanjunk át a másik térre. Most egy kis bújócskát kell játszanunk nagyra nőtt barátunkkal, amíg Ann kinyitja nekünk az ajtót. Vigyázzunk, mert a sziklákat is egyetlen mozdulattal porrá zúzza a szörny, viszont ha dárdákkal dobáljuk, az némiképp lelassítja. Miután kinyitódott a kapu, fussunk át rajta, majd irány felfele a sziklán. Ann pechjére egy alacsonyabban levő sziklán reked, így nekünk kell kimentenünk: álljunk fölé, majd nyomjunk kört, így felhúzzuk az utolsó pillanatban a hatalmas állkapcsok elől. Haladjunk felfele, ahol végre belebotlunk a többiekbe - édes a viszontlátás. Haladjunk előre a barlangban, ahol Kong próbál benyúlkálni, hogy megkaparinthassa Ann-t, ám nem kell tőle félnünk: nemsokára Ann be is mutat barátjának minket, akitől most már tényleg nem kell rettegnünk. Haladjunk el jobbra, hogy megtekintsünk egy videót. Rohanjunk fel egyenesen az emelvényre, a ládából kapjuk fel a shotgunt, majd készüljünk fel egy nagyobb csatára: nagyobbacska dínók jönnek mindkét oldalról, adjunk nekik bőven! Miután megvagyunk, még ne örüljünk, a második hullám keményebb lesz, tekintve, hogy egy méretesebb példány is érkezik. Az ütközet titka, hogy a shotgunnal egészen közel kell menni a dögökhöz, csak onnan hatásos a fegyver. Ha rámásznának társainkra, azonnal lőjük ki őket, mielőtt felfalnák szerencsétleneket. Miután megvagyunk, konstatáljuk, hogy a mögöttünk levő bokrot fel kell égetni, majd utána kell még egy pálca is, amivel eltekerjük majd a kapcsolót. Szerencsére Ann tudni véli, hogy merre találhatóak ezek a dolgok, így nincs más dolgunk, mint követni őt a barlangba: verjük szét az ajtót, majd ritkítsuk meg a hernyókat és sprinteljünk a dárdákhoz. Menjünk el a csontváz mellett a vízesésig, ott át a tűzhöz (vigyázzunk a rákra), majd dobjuk át a kehelyhez a dárdát, így visszamenve már belülről is tudunk „tüzet vételezni". Vissza a többiekhez, gyújtsuk be a bokrot, majd a lány újra megindul a másik irányba, ezúttal a pálcáért. Egy szűk folyosón járunk, ahol néhány denevér és egy nagyobb dino jön szembe, nemsokára azonban egy teremhez érünk, ahol hernyók bulíznak: csapjunk közéjük, majd fussunk át az ajtóhoz, ahol kapjuk fel a pálcát, és már mehetünk is kinyitni az ajtót. A többiek meg is teszik ezt, Carl pedig már nagyon hisztis, sebaj. Videó jön, majd haladjunk előre az emelvényhez, hozzunk tüzet és égessünk utat a többieknek. Engelhorn kapitány tűnik fel gépével, a többiek lőnek, hogy a pilóta beazonosíthassa helyünket. Menjünk át a rozoga hídon, majd vigyázzunk a krokodilusokra. Rohanjunk fel a gúlára, ahol egy nagy csapat denevér kedveskedik majd nekünk, egy plusz főnökkel megtámogatva, még szerencse, hogy van egy csomó dárda a tetőn. Ha megvagyunk, irány előre a vízbe, ahol gyorsan lőjük le a három kis dínót, majd kapjuk fel a mesterlövész puskát és forduljunk meg: már jönnek is a krokók, akiket szedjünk le társainkról. Folytassuk utunkat az építmény alatti csatornában, ahol a krokókat irtsuk ki dárdákkal, az ajtókat törjük be, majd csodáljuk meg a videót. Végre megjött a gépünk! Futás az irányába, ám a kalandfilmek jó szokásaihoz híven természetesen nem ilyen egyszerű a dolog: az utolsó pillanatban feltűnik egy T-rex… Egyetlen lehetőségünk, hogy hívjuk Kong-ot, csak ő képes elbánni ezzel a szörnnyel. Fussunk a többiek után a fedezékbe, ám előtte kapjuk fel a snipert az udvarról. Ann el akar futni a magas oszlophoz, nekünk le kellene addig foglalni a dögöt, mégpedig úgy, hogy lelőjük a denevéreket: addig is ellesz velük. Úgy csináljuk, hogy mikor befejezte az egyik emésztését, csak akkor lőjük le a másikat, hogy észrevehesse! Ann-nak hál' istennek sikerül beindítani a gépezetet, és már meg is jelenik barátunk, akivel nekiállhatunk le-

TUDTAD-E?

Ha befejeztük a játék 25%-át, az Extras menüpontban bekapcsolhatjuk az Old Movies szűrőt, amivel amolyan régies hatást kölcsönözhetünk a látványnak.

nyomni a rusnyaságot. Sajnos egy nagyobb denevér elrabolja Ann-t, tehát cselekedjünk: az ajtó elől dobjuk el az oszlopot, majd futás utána! Némi ugrálás után egy tetőre érkezünk, ahol két nagyobb szárnyast kell lenyomnunk, vigyázzunk a hirtelen támadásaikra, a négyzettel elugorhatunk előlük! Másszunk fel a falra, ahol ismét egy oszlop állja utunkat, kapjuk fel Ann-t, majd nyomuljunk előre a láváig. Az oszlopról rugaszkodjunk el, fel a falon, majd essünk le a másik oldalon, ahol majd pókok csámcsognak az ajtónyitón: csaljuk el őket egy csalival, kapjuk fel a pálcát, majd sniperrel szedjünk le néhány denevért a plafonról, így a lenti nagy dínó nem velünk fog foglalkozni. Rohanjunk vissza a kiindulási helyre, ahol nyissuk ki az ajtót. Egy shotgunt vehetünk fel, majd jobbra hatoljunk be a barlangba. Közjáték, majd fussunk ki a barlangból. A denevéreket ritkítsuk meg, és fussunk felfele, a baloldalon pedig be a barlangba. Némi



mászkálás után elérkezünk a király fészkéhez! Ann csatlakozik hozzánk, ám szerencsétlenségünkre valami vízi rondaság támad meg minket, amire természetesen az alvó Kong is felébred. Ránk hárul a feladat, hogy személyében rendbe tegyük a kártevőket. A kisebbeket csapjuk le, a nagyobbakat pedig a körrel verjük a földbe. Ismét Jack-et irányítjuk, akivel rohanjunk ki és ugorjunk bele a vízbe. Persze a fegyverünk elveszik, ám egy remek tutajt találunk, és már hajókázunk is le innen. Némi romantikus közhelyek elsütése után persze megjelenik szőrös barátunk, aki nem annyira akarja, hogy Ann itt hagyja őt. Miután visszakaptuk az irányítást, menjünk felfele, át a vízesésen. Kiérünk a barlangból, ahol a dinók marakodnak, mi pedig besprintelünk a jobboldali fedezékbe. Innen biztonságban kilőhetjük a dínókat, és a denevéreket is, majd menjünk át a szemben levő fedezékbe, ahol tüzet találunk: gyújtsuk be a tovább vezető úton a bokrokat és indulunk is meg arra. Megjelenik Kong is, de mi csak haladjunk tovább a párkányon, míg egy videóba nem futunk. Egy barlangba érünk, amiből kijutva egy lépcsőn kell felmászni. Nehéz rész jön, tehát fokozott figyelem kell: mikor felérünk egy nagy dino csörtet be a képbe és elkezdi megenni a másikat. Dobáljuk meg dárdákkal, míg ki nem múlik (sokat bír!), majd a koponyát dobjuk le és haladjunk tovább. Itt két kis dinó és két denevér jön majd, ám Ann előrefut, így egy nagyobb dög is elő jön. A baj az, hogy alig van dárda, tehát nagyon kell tudni célozni! Ha elkezdik szekálni Ann-t azonnal szedjük le őket, ha pedig megharaptak minket, vonuljunk vissza, amíg jobban leszünk. Ha megvagyunk, jobbra menjünk. A bennszülöttek tüzes nyilai elől vonuljunk vissza, majd mikor leégett a mező, rohanjunk át. Menjünk fel a lépcsőn, majd a mögöttünk levő koponyát dobjuk le, így kiég a továbbvezető út. Ezt meg kell még párszor csinálni, mikor is egy ismerős helyre jutunk. A lány megpróbál átmászni a hídon, hogy átsegítsen minket, ám persze csapda az egész, és a bennszülöttek felvonják az egészet és elkapják a csajt. Kong ismét jókor érkezik, törjük be az ajtót, majd nyomuljunk be az erődbe, ahol vágjunk rendet.

TUDTAD-E?
Miután végigvittük a játékot bekapcsolhatjuk a Horizontal Flip-et, amivel a pályákon minden az ellenkező irányba lesz.

A nagy kaputól jobbra és balra is le kell vernünk mindenkit, különben nem tudjuk felemelni az ajtó előtti sziklát. Kapjuk fel Ann-t, majd irány tovább. Égettessük fel vele a fákat és másszunk fel. Nemsokára elérünk az emberek táborába, ahol bármit tehetünk, úgyis elalszunk a gáz miatt… Jack-el fussunk körbe, miközben Carl elmondja, hogy ezt mindenki látni akarja majd és, hogy fizetnek érte, ahogy azt kell. Micsoda lelketlen üzletember! A következő részben éppen Kongot mutatják be a nagyközönségnek, ami persze őt nem nagyon szórakoztat, így el is tépi láncait, mi pedig megkapjuk az irányítást. Romboljuk le a város! Kapkodjuk fel az autókat, vagdossuk hozzá mindenkihez, elsősorban a reflektorokhoz. Ha egy utcában egy rakétást látunk, ami állandóan lelő minket, őt is egy autóval kell ledobni. Nemsokára elérünk egy utolsó reflektorhoz, amit verjünk szét, a buszt dobjuk el az útból és verjük szét a kerítést. Jön az angyali Ann, aki némi rokonszenvet mutat a gorillával, ezért a kezébe pattan. Másszunk fel az Empire State Building-re, mégpedig a sarokban. Amint a tetőre érünk, már csak a felső csúcsra kell felkapaszkodnunk, mikor is jönnek a repülők, és mi tehetünk bármit, úgyis meghalunk.

TUDTAD-E?
A pályákon elég sok helyen találunk majd lőszeres ládákat, így ne spóroljunk a fegyverekkel, mindig lődözzük el a maradék töltényünket, hisz' csak a pillanatnyi túlélés számít.

Leesik a nagy test, Carl pedig szentségel, hogy befürdött az üzlete. Ennyi volt a King Kong, azt hiszem mindenki kellőképpen meghatódott, nem csak a történettől, hanem attól is, hogy ilyen jó játékkal már rég volt dolgunk! Egyszerűen valami döbbenet, ahogy meg van rendezve az egész, amikor Kong vereksik, bedurvul, és úgy osztja a pofonokat, hogy minden egyes találatnál ki van merevítve a kép. Bődületes kameraállások, adrenalindús küzdelmek, menekülés, rohanás, bujkálás, okoskodás, romantika, kaland. Minden van. Kész, döbbenet. Zseniális.

Callisto

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Tisztán emlékszem az első Need For Speeddel történt találkozásomra, amely a kilencvenes évek közepén történt, egy csípős hideg délutánon. Az akkoriban csúcsgépnek számító 486 DX4 100-as PC-ken futó négykerekű száguldozás videobejátszásaival, fizikai modelljével, versenyeivel és mindenek felett egy CD-s terjedelmével minden addigi autós játékot maga mögé utasítva hódította meg a világot - és így utólag belegondolva akkor engem is. Az EA szakemberei bizonyára értik a munkájukat, hiszen egykor a 3DO bábáskodása alatt készült játékot a mai napig sikerült az érdeklődés középpontjában tartaniuk. Habár a kilencvenes évek közepén útjára indult sorozatban néhány feketebárány is akadt, a sikert mi sem bizonyítja jobban, mint hogy az idén ősszel már a szám szerint kilencedik körét futja a mizéria, NFS: Most Wanted címmel.

- **CD Link:**
- **Fejlesztő:** EA Canada
- **Kiadó:** Electronic Arts
- **Megjelenés:** 2005. november 25.
- **Kategória:** Szimulátor
- **Honlap:** www.eagames.com/nfs/mostwanted/

A PC-re, jelenlegi és nextgen konzolokra kiadott játékkal az EA visszanyúl a gyökerekhez, hiszen az NFS széria különlegességét mindig is a rendőrök elől való menekülés jelentette. Az illegális utcai versenyzésnek szentelt két Underground epizódban látottak és a korai NFS hangulat (Hot Pursuit) összekeveredésének lehetünk szem- és fültanúi a legújabb és talán az eddigi legütősebb fejezetben, amely a Most Wanted alcímet viseli.

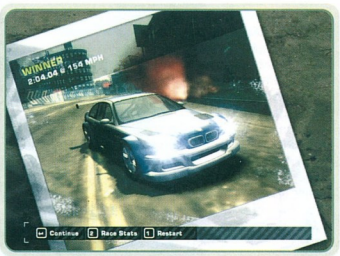
Aki most is színtiszta Underground életérzésre vár, csalódni fog. Az NFS: MW ugyanis elsősorban nem a tuningolást és a fogadásokkal teli játékmenetet tárja a játékos elé (habár elemeiben, darabjaira szedve ezek is jelen vannak), sokkal inkább egy történetet mesél el, amelynek főszerepében egy magányos, kalandra éhes versenyzőt és annak becsületért (néha a rendőri erők ellen is) vívott harcát mutatja be. A sztori természetesen a karrier játékmód alatt fekszik a pilóták keze alá, de emellett még másik kettő opció, a Challenge Series és a Quick Race is megtalálható a repertoárban. Értelemszerűen a történetmesélős, karrierista játékmód tartalmazza a legtöbb érdekességet.

Út előttem, út utánam...

Rockport városka tág sugárútjai, széles körútjai és apróbb utcácskái tipikus amerikai kisvárosi települést sejtetnek. A helyszín valójában a Need for Speed következő epizódjának ad otthont, ám joggal gondolhatjuk, hogy az Orange County Choppers (Amcsi motorok) sorozatban látott települések alapján mintázták.

Nagyravágyó, tervekkel teli ifjoncként sok mindenre képes az ember. Te épp arra, hogy a házilag tuningolt verdáddal a nagyok közé kerülve igazi bandatag lehess. Az élet azonban közel sem ilyen egyszerű: egy fogadás alkalmával rájössz, hogy a példaképek bizony szenynyes és mocskos alakok, akik csak arra hajtanak, hogy megszerezzék az autódat. A történet is pontosan így kezdődik. Egy fogadás alkalmával, mialatt a versenyre készülsz, megbundázzák a meccset (plusz tönkreteszik a kocsid), a tizenötödik helyre sorolt figurát kihívva elveszted a fogadást és vele együtt az autód is. A legnagyobb pofon azonban akkor ér, amikor a dédelgetett négykerekű új tulajdonosa egy szemvillanás alatt az első helyre küzdi fel magát, amit persze nem hagysz szó nélkül. A boszszúhadjárat kezdetét veszi: mivel nincs pénzed, kocsilopásra adod a fejed, hogy ezekkel versenyeket nyerve visszaszerezd a hírneved, és megmutasd milyen fából is faragtak. Ahogy a korábbi NFS-ekben megszokhattuk, ezekhez különböző nehézségű, hosszú és típusú versenyeken keresztül vezet az út. A győzelem azonban önmagában nem elegendő: a hívnévhez és a népszerűséghez szükség van a versenyek alatti olyan mutatványokra is, mint pl. a látványos autósüldözés, menekülés a rendőrök elől. Itt érkezik el az a pillanat, amikor képbe kerülnek az egyébként egyáltalán nem buta, sőt, nagyon is okos rendőri szervek. Hol ócskavasakkal, hol pedig a legmodernebb Corvette C6-osokkal próbálnak bekeríteni és letartóztatni (lásd a későbbiekben: Heat rendszer).

Akárhogy próbálkozol, a játék vége felé elő fog bizony fordulni, hogy a rendőri üldözések alkalmával nem tudsz meglépni. A mindenhonnan riadóztatott közúti-légi kíséret kíméletlenül gyűrűbe szorít, és rád teszi a csinos karperecet. Ez esetben a játéknak szerencsére még nincs vége, viszont elkobozzák az autót és csak a büntetés plusz az óvadék ellenében kerülhetsz szabadlábra, illetve az utcára. A lefoglalt



kocsi visszavásárlási ára esetenként igen borsos is lehet, ugyanis az aktuális árat mindig az elkobzott járgány jelenlegi értékének bizonyos százalékában határozza meg a program. El lehet képzelni, hogy ez bizony mekkora bonyodalmat okoz azokban az esetekben, amikor az újonnan vásárolt verdát a vételt követően elveszted és nincs pénzed a kiváltására. Az ilyen alkalmakra mindig célszerű a gépparkodat tároló garázsban egy-két kocsit tartalékolni, amelyekkel egyszerűbb kihívásokat megnyerve elegendő pénzt szerezhetsz a zaciban levő csodagép kiváltására. A karrier módban való versenyzés egyébként egy az egyben a jól bevált, városi furikázás (mint az NFSU2-ben). Ezek mellett akadnak

rendezett, titkos és véletlenszerű (ún. koccanásos kihívású) versenyek is - alkalomadtán jól jönnek a pénzszerzéshez.

Tájékozódás - iránytűvel ???

A navigációhoz, információkhoz és az általános információkhoz a D-Pad nyújt segítséget. A digitális kar négy iránya különböző lehetőséget rejt magában: felfelé nyomva eljuthatsz a shopokba és megtekintheted az éppen zajló eseményeket, barangolhatsz a versenyek között és kiválaszthatod a számodra legmegfelelőbbet. A balra irány a nagytérképet varázsolja eléd (rajta az öt bebarangolható kerülettel), míg a jobbra iránnyal az SMS-rendszer főmenüjébe kerülsz. Ez az NFSU2-ből már ismerős lehet, itt szintén hasonló okokból került be a repertoárba. Az egyes üzenetek vagy a sztoriban kalauzolnak, vagy épp tájékoztatnak valami újról - pl. akkor, ha valaki fülest kap egy versenyszervezésről, vagy a rendőri erők összevonásáról. A D-Pad-et valószínűleg lefelé is nyomkodni fogod: ez esetben a feketelistát (Blacklist) lát-

hatod, amely az éppen aktuális rangsorolást és a hozzá kapcsolódó egyéb információkat tartalmazza. Segítségével mindig pontosan nyomon lehet követni, hogy a versenyek alkalmával szerzett hívnévnek (ami a gyorsaságból, a helyezésekből, a vezetési stílusból, na és természetesen a rendőrök elől való menekülésekből áll össze) köszönhetően éppen hol szerepelsz az aktuális ranglistában.

A karrier-játék abból áll, hogy a város különböző pontjain meghirdetett versenyeken helyt állva, a rendőröket lerázva minél több tiszteletet és pénzmennyiséget szerezz. A szakaszok változatosak, teljes mértékben kihasználják a város adta lehetőségeket. Szerencsére millió és egy utca, sikátor, fellehajtó található a legújabb Most Wanted-ben így megint elmondható, hogy a pályatervezők remek munkát végeztek. Rockportban ugyanúgy megtalálható az ipari negyed, mint a belváros, vagy épp a lakónegyed - természetesen a körgyűrűket alkotó autópályaszakaszok sem hiányozhatnak a térképről.

Az NFS széria tagjai sohasem a realisztikus szimulációs megoldásokról voltak híresek, ez most sincs így. Nyoma sincs a valós és élethű fizikai világnak, a most következő példa is remekül illusztrálja ezt. A versenyzés alkalmával még mindig ki lehet használni a „falról visszapattanás" technikát a gyors hajtűkanyarok érdekében, mi több: társunkat a falhoz passzírozva vígan haladhatunk tovább, míg ő épp az oldalsó fényezést csiszolja tökéletesre a kasztnin. Ez hatalmas pofon a realizmusnak, és az ezt felismerők tipikusan ki is használják az egyébként ésszerűen versenyző társaik ellen. Eleinte nagyon bosszantó tud lenni, habár a sztori bonyolódásával, vagy gyorsabb kocsik ellen már kevésbé hatásos - értelemszerűen a gyorsulás ugrásszerű növekedése miatt.

Mivel az autós üldözések újra szerephez jutnak a játékban, az EA-nak ki kellett találnia valami újítást a már meglévő koncepció mellé. Önmagában a menekülés nem elegendő, ugyanis a rendőrök rendszerint sokkal gyorsabbak nálunk, és az összehangolt rádiókapcsolatnak köszönhetően az AI remekül kombinálja az itt-ott megbúvó, vagy épp a közúton haladó egységeket ellenünk. A riasztások figyelésére most is rendelkezünk a rendőrségi hálózatra hangolt és a járőrkocsik közeledtét vagy távolodását jelző radarral, amely igencsak hasznos opció, így érdemes odafigyelni rájuk. A rendőri riasztások rendszerint az őrült vezetési stílusból fakadó környezetrombolás (erről később), valamint a szédületes tempó következményei. Ilyen szempontból a rendelkezésre álló nitróval duplán óvatosan kell bánni: nem elég, hogy az ellenfél lehagyására, előnyszerzésre vagy hátrány ledolgozására kell felhasználni, még a rendőrök elől való menekülésnél is ajánlott egy kis N2O-t a motor égésterébe fecskendezni.

„Nyakamban a lábam, hátam mögött loholnak utánam..."

Mivel a menekülés nem mindig zökkenőmentes, ezért a nagy sebesség és a mögöttünk loholó zsaruk ellen kellett valami, ami segítség lehet a nagy hajszában. Az új NFS a nitrózás mellett újabb fícsörrel gazdagodott a „Speedbreaker" személyében, ami egyfajta Bullet Time-nak felel meg. Az előhozható Speedbreaker lehetőséget ad arra (a Breakmeter szintjelző töltöttségi szintjének erejéig), hogy a menekülés hevében pár másodpercre lelassítsuk az időt - ezzel megváltoztathatjuk az adott helyzet kimenetelét.

Mire is gondolok itt? A Speedbreaker akkor jön nagyon jól, ha a ránk tapadó rendőrök olyan mértékben kerítettek be/lassítottak le minket, hogy az veszélyesnek mondható és fennáll a lekapcsolás lehetősége. Ha néhány másodperccel az esemény bekövetkezte előtt (vagy végső esetben utána) használjuk a Speedbreakert, akkor egy alapos korrigálást követően lehetőségünk lesz kikerülni a veszélyzetet, és egy kevés nitró feláldozásával akár ki is kerülhetünk a ku-

tyaszorítóból (nem beszélve arról, hogy a Reputation is növekszik). Ha elég messzire távolodunk a bolytól, akkor felhagynak az üldözéssel, de alaposnak és óvatosnak kell lennünk, ha újból összefutunk valamelyikkel a város egy távoli pontján (lásd Heat rendszer).

A Speedbreaker egyébként nem csak ezekben a helyzetekben használható, hanem pl. vezetési hibák korrigálására is, hiszen egy hajtűkanyart lassítva sokkal könnyebb bevenni, mint nagy sebesség esetén. Egy elhibázott manővert követően még lehetőség van korrigálni, ami egy vérre menő és utolsó kanyarban eldőlő versenyben igencsak hasznos eszköz tud lenni.

A destruktív vezetésnek és a rendőrökkel való hancúrozásnak van még egy következménye, amiről a fentebbiekben nem esett szó. A „Heat" jelző annak fényében változik, mennyire vagy sikeres a zsaruk lehagyását illetően. Ha kemény küzdelemre és hosszú időre van szükséged a meneküléshez, a „Heat" szinted folyamatosan növekszik, aminek az lesz az eredménye, hogy a legközelebbi találkozáskor a rendőrök biztosan gya-

TUDTAD-E?

A Need for Speed: Underground 2-ből mára világszerte több mint 7 millió eladott példány forog a lemezmeghajtókban, így nem volt kétséges a folytatás.

núsnak találnak majd téged. Ez az opció cserébe növeli a Reputation-t, így több pénzt is kereshetsz, növekszik a népszerűséged, közelebb juttat az adott szakasz teljesítéséhez, viszont folyton folyvást ellenállásba ütközöl majd, ha a „szerv" felbukkan a képernyőn. Ellenkező esetben kevesebb a tisztelet és az ebből fakadó pontszám is, így problémássá fajulhat a kocsik tuningolása, vagy vásárlása. A helyes arányt tehát neked kell megtalálnod... Amellett, hogy kicsit játszadozol a rendőrökkel, pénzt is kell gyűjtened, hogy a kocsi tuningolásához szükséges csomagokat megvásárolhasd. Megjegyzem, hogy a túl magas Heat-et célszerű minél hamarabb lecsökkenteni, különben lehetetlenné teszi az önfeledt száguldozást. Az ötcsillagos skála állásának megfelelően egyre többen, egyre jobb járgányokkal akaszkodnak majd rád. Eleinte még csak mezei rendőrök, később azonban civil ruhások, vagy akár tuningolt verdákkal felszerelt fakabátok is üldözőbe vesznek, akik elől igencsak nehezen lehet meglépni - és ez bizony a későbbiekben a siker rovására megy. Húzódj be ilyenkor egy apró sikátorba, ahol megvárhatod, míg minden visszatér a normális kerékvágásba. Ha kíváncsi vagy az ismertségi szintedre, egy kis computer hacking (lásd menü) segítségével mindig megnézheted, hol is tartasz éppen.
A Speedbreaker és a Heat rendszer mellé bónusz harmadiknak még egy újdonságot is belecsempésztek a fejlesztők a játékba. Az eljárás a Gamebreaker nevet kapta, és a környezet rombolására lett kitalálva a karrier

és a Challenge játékmód különböző változataiban. Az úgynevezett „interaktív spotok" azok a helyek, melyek az autó segítségével könnyen elpusztíthatóak, és eközben átformálódik a környezet is. Itt olyan lehetőségekre gondoljatok, mint pl. egy hatalmas víztározó állványzatának elpusztítása, egy benzinkút felrobbantása vagy egy gumiabroncs-üzlet szétrombolása - mindegyik a saját módján megváltoztatja a környezeti viszonyokat, és esetenként nem csak móka, hanem bizony a mögötted haladó rendőrökre vagy az előtted száguldozó ellenfelekre is nagy hatással van. Az aszfaltcsík mellett levő, megjelölt víztározó elpusztítása elönti az utat, a gumiabroncsok az útra gördülve kicsúsztatják a rendőrautókat, a benzinkút robbanása pedig letaszítja az útról az előtted haladó járművet. Minden csak a megfelelő sebességen és a pontos időzítésen múlik - ha ügyesen használod ki ezeket a lehetőségeket, könnyedszerrel megszerezheted az első helyezést, mialatt a visszajátszásban jókat mosolyogsz a mögötted haladók szerencsétlenkedésein.

TUDTAD-E?

2001-ben készült egy csak on-line játszható NFS is, Motor City Online címmel, de az érdeklődés és az internet elterjedésének hiányában néhány hónapos működést követően beszüntették a támogatást.

Az NFS:MW is nyújt némi tuningolási lehetőséget az autók szebbé-jobbá-gyorsabbá tételére. Hasonlóképp a korábbi NFSU-hoz, itt is kategóriákba szedett csomagokban tolhatjuk feljebb a járgány technikai fejlettségét, aminek köszönhetően az ára is növekszik. A metódus a már jól bevált vonalat követi. Jobb kocsi, gyorsabb versenyek, nagyobb díjak és felfelé lépkedés a ranglétrán. A történet (melyet a versenyek közben és után egyébként látványos videobetétek visznek tovább) végén természetesen csak a legjobb kocsikkal tudsz nyerni, ám hozzá kell tenni, hogy az utolsó futamok piszkosul nehézre sikerültek még így is. A teljes autórepertoár

egyébként felsorakozik a garázsban, vagy a járgányválasztó képernyőn - számuk 40-nél is többre tehető, kezdetben játékmódtól függően 5-10 áll majd rendelkezésre. Harminc mezei és tuningolásra alkalmas szörnyeteg közül választhatsz, amelyekhez a játék teljesítését követően tíz további rendőrautó is társul - közöttük a brutál Corvette C6-os.

Alternatív szórakozás

Nem esett még szó a Carrier melletti két másik játékmód, a Challenge és a Quick Race lehetőségeiről, holott előbbi igencsak izgalmas opciókat rejteget a tartalmas szórakozásra vágyó játékosok számára. A „kihívás" összesen hatvannyolc változatos versenyre invitál, amelyek harmincféle szabály szerint épülnek fel, közöttük olyanokkal, mint pl. a Pursuit Challenge, Tollboth Time Trials, Bounty, Cost to State és nem utolsósorban a 30 Minute Challenge. Sorolhatnám őket egy oldalon keresztül is, felesleges: a program remekül elmagyarázza, hogy melyik típusú kihívásban mi a feladat. Az érdekesebbekről néhány szó: a Pursuit Challenge-ben pl. a Roadblockok (útlezárások az elmaradhatatlan tüskékkel) és a rendőrök közötti szlalomozáson van a hangsúly, míg a Tollbooth Time Trialsban az idő ellen harcolsz a Checkpoint kapuk segítségével, amelyeken áthaladva bónusz időhöz jutsz. A Bounty-ban a rád kitűzött fejpénzt kell a csillagos égig növelned, míg a Cost To State-ben a lehető legtöbb kár okozásáért jár a győzelmet jelentő trófea. Az iménti felsoroltakból is látszik, hogy változatos meccsekre számíthat az, aki az NFS: MW Challenge opcióját választja ki magának. A szerkesztőségben a negyven zsaru közül való kijutás tetszett a legjobban, de biztosan akadnak olyanok is, akik a harminc perces (!) kihívást részesítik

Tippek

- Mindig használd ki a teljes útszélességet. Bár a cikázással és az aszfaltról való lefutással sok időt elvesztesz, még mindig jobban jársz, mintha apró fékezésekkel betartod a szembe jövő autók közötti sávok határait.
- Nitrózás közben is lehet használni a Speedbreaker funkciót, így a szélsebes száguldás közben is lehetőség van korrigálni a hibás irányításon.
- Tornászd minél magasabbra a Heat értékét, küzdj minél többet a rendőrökkel, amíg biztos vagy a győzelemben. Ezt követően hajts be egy utcába és várd meg, míg visszaesik az érték, majd kezd elölről az egészet. Garantált pénzszerzési lehetőség.

előnyben. Utóbbi egyébként az egyik (ha nem a) legbrutálisabb játékmód, ugyanis harminc percen keresztül kell az utakat róni anélkül, hogy porrá zúznánk a kocsinkat bilincsbe verés nélkül.
A Quick Race akkor jön jól, ha nincs kedved a beállításokkal és a játékkal bajlódni, csupán egy gyors menet lezavarásához kaptál kedvet. Egy véletlenszerűen generált pályával, egy hozzá választott játékmóddal és egy általad vezetni kívánt járgánnyal pillanatok alatt nekivághatsz egy izgalmas és instant versenynek, ahol rendszerint a gázpedál tövig nyomásán van a hangsúly.
Természetesen a Multiplayer sem hiányozhat az EA autós játékaiból. A Need for Speed: Most Wanted többjátékos csatározása Xbox Live-on és helyi LAN-on (PC-k előnyben) is megvalósítható, a már jól bevált aspektusokkal.
Azon kívül, hogy a Most Wanted-ban debütáló Challenge szabályok fajtáit implementálták a multiplayerbe, semminemű radikális változás nincs az NFSU-ban látottakhoz képest. Talán csak annyi, hogy a szűrők segítségével sokkal gyorsabban találhatsz magadnak játékostársakat, mint korábban. Indíthatsz publikus (ezek mindenki számára nyitottak) és privát (meghívás alapján működő) versenyeket is - utóbbi azért fontos, mert az itt diszkvalifikált, vagy a versenyt be nem fejezett pilóták rangsorolást és jelzőket kapnak, melyek a későbbiekben megjelennek a profiljuk mellett.

Új kocsi, új motor... új világ?

Ahogy várható volt, az új NFS vizuális fejlődés terén is tud újat mutatni. Az autók és a járgányok részletessége sokat javult a korábbiakhoz képest. Csiszoltak az irányításon (nem pattog szerencsétlenül az autó, és a különböző gumitípusok eltérően viselkednek ugyanazon az útszakaszon), a kontroller érzékenységén és a környezet kidolgozottságán is. Mindazonáltal eltűnt tat. Az autók végre normális sebzésmodellt kaptak, eltérő ütéskor, koccanáskor-csattanáskor teljesen máshogy deformálódik a kasztni, noha az irányíthatóságra és az autó belső részeinek sérülésére még mindig nincsenek hatással.
Sikerült végre a Burnouthoz nagyon hasonlatos sebességérzést is produkálni: ha rátapos az ember a gázpedálra és nitrót is adagol, végre nem csak elmosódással, hanem valódi gyorsulással is szembesül. Kifejezetten kellemes volt játszani a Burnout 4 nyüstölése után az NFS-sel, holott ez a játék teljesen más kategóriát képvisel.
Lassan már itt is sikerül megközelíti azt a szintet, melyet „valódi sebesség"-nek nevezünk (Burnout után, szabadon). Ebben valószínűleg közrejátszik a csak éjszakai versenyzés, a napsütésben vagy naplementében csillogó kasztnikon felismerhető légáramlás pedig (főleg a hátsó szárnyakon, spoilereken) valós, a Forma1-es autóknál is tapasztalható jelenséget mutat azon aprócska tény is, hogy az EA adja ki a Burnout nevű száguldozós őrületet is.
A dinamikus fény-árnyék effektekkel, időjárási tényezőkkel és a részletesebben kidolgozott elpusztítható útszéli tereptárgyakkal ez a játék jóval előbbre mutat, mint elődje - tartalmasabb, szórakoztatóbb és terjedelmesebb minden eddigi Need for Speednél.

TUDTAD-E?

A sorozat második része vegyes érzelmeket váltott ki a rajongókból 1998 szeptemberében. A valóttan helyszíneken száguldozó játék minden volt, csak nem NFS.

A zenei alátétek tipikusan a már megszokott NFS feelinget követi, és remekül egybeforr az autó motorteréből érkező zajjal (a motorzaj kifejezetten változatos!), a környezeti hatásokkal és rendőrségi cb adó szövegeivel is. A Most Wanted új EA Trax-e fenomenális gyűjtemény, igazi önállóan is hallgatható válogatás, ahol a korábbi évekhez hűen ismert zenészek húzzák a talpalávalót. A változatos zenei kategóriákban felszólaló előadók között olyan mesterek is vannak, mint a Jamiroquai, Paul Linford, Chris Vrenna vagy a The Roots, így nem csak tuc-tuc csapatok zavarják a koncentrálást a versengések alatt.

Trónörökös?

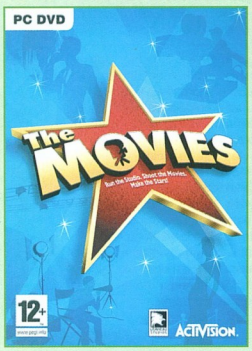
Az idén novemberben érkező Need for Speed remek játéknak ígérkezik. A miértre pedig egyszerű a válasz: a játékmenet képes sokáig fenntartani az érdeklődést, innovációt és kompromisszumok egész sorát mixeli össze egyetlen fortyogó és benzinszagtól büzlő masszává. Ha nagy kedvelője vagy a szériának, örülni fogsz a régmúltból visszahozott opciók és a közelmúltban beérett újítások keveredésének. Ha azonban csak most csöppentél bele a képernyő előtti autóversenyzésbe, számos élményfokozó és időt álló játékmóddal találod szembe magad, ami már önmagában is elég a sikerre. Egy biztos: az új NFS jön, lát és marad... ennek pedig kifejezetten örülünk.

Stinger

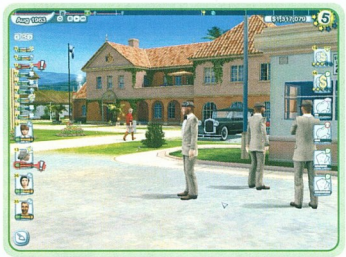
THE MOVIES

„Rendező úr! Van hét rossz hírem, és egy jó, melyikkel kezdjem? Robert Downey Jr. és haverja, Christian Slater annyira kiütötte magát, hogy lábra sem tudnak állni, valószínűleg elvonóra kell küldeni mindkettőjüket! Brad Pitt és Johnny Depp összevesztek, hogy melyikük a nagyobb színész, Harrison Ford nem akar együtt játszani Annë Hache-vel, mert kiderült róla, hogy leszbikus. Russel Crowe összevert két paparazzit, Ron Howard és George Lucas megsértődött, mert Spielberg nagyobb lakókocsit kapott, mint ők, Peter Jackson pedig azért, mert nem tetszett neki, hogy a tervezett kilenc órás filmjét meg kell vágnia három órára. Ez így együtt azt jelenti, hogy a tervezett stábból senki sem hajlandó, vagy tud dolgozni… Hogy mi a jó hír? Elkészült a végleges forgatókönyv, kezdődhet a forgatás!"

- **CD Link:** Trainer, Háttérkép
- **Fejlesztő:** Lionhead Studios
- **Kiadó:** Activision
- **Megjelenés:** 2005. november 11.
- **Kategória:** Stratégia
- **Honlap:** www.themoviesgame.com



Ha nem vagyunk elég óvatosak, ilyen, és ehhez hasonló helyzetekbe kerülhetünk a Peter Molyneux vezette Lionhead Studios (Black & White 1-2) legújabb programjában. A játék kezdetén az 1920-as évek elején találjuk magunkat, a tulajdonunkban egy eleinte hatalmasnak, később egyre szűkösebbnek tűnő területtel, és 150.000 dollár indulótőkével, ami pont



elég ahhoz, hogy elindítsuk vállalkozásunkat, azaz felépítsük álmaink filmstúdióját. Miután a játék betöltődött, a főmenüben válasszuk ki a Game, majd a New Game opciót, és már kezdődhet is a móka.

A kezdetek

Aki játszott már valamire való Tycoon vagy Sim játékkal, az a Moviesban sem fog elveszni, köszönhetően a rendkívül átgondolt tervezésnek. A játék kezelőfelülete, és az egész kezelhetősége úgy, ahogy van perfekt, nem kell egymásból nyíló ablakok tömkelegét vizslatnunk, nem fogunk elveszni a teljesen felesleges információk tengerében, egy-két kattintással mindent el tudunk intézni. Nézzük, hogy is működik ez a gyakorlatban, kezdjük talán a legelején.
A leendő filmes birodalom helyén egyelőre csak az üres területet, és egyetlen épületet találunk. A Staff Office segítségével vehetjük fel az építő/karbantartó és a takarító személyzetet. Az épület előtt ácsorgók egyikére vigyük rá a kurzort, nyomjuk le a bal egérgombot, és tartsuk

lenyomva egészen addig, amíg a munkára jelentkező kis figurát fel nem emeljük. Ezután az emberünket vigyük rá a Staff Office épületére, és tegyük be a megfelelő szobába (amely jelen esetben lehet Janitor - takarító, vagy Builder - építő/karbantartó). Ha ezzel megvagyunk, máris megvan az első alkalmazottunk. Vegyünk fel mindenkit, aki az épület előtt sorban áll, egyelőre több építőmunkásra, és kevesebb takarítóra lesz szükségünk. Ezután gyorsan ismerkedjünk meg a bal alsó sarokban található Build gombra kattintva megnyíló kezelőfelülettel.
Le sem lehet tagadni, hogy a fejlesztők sokat játszottak a Sims-szel, rengeteg egyéb mellett a játék kezelőfelülete is elég sok hasonlóságot mutat a Sims-ben látottakkal. A Build gombra kattintva három újabb gomb jelenik meg. A Build Facilities gombra kattintva kiválaszthatjuk, hogy melyik épületet szeretnénk felépíteni. Az épület kiválasztása után a stratégiai játékokban megszokott módon meg kell adnunk, hogy hol szeretnénk az adott épületet felhúzatni. A Build Sets gombra kattintva kiválaszthatjuk, és felépíthetjük a forgatáshoz szükséges díszleteket. A Landscape & Ornaments gombra kattintva újabb lehetőségek nyílnak meg, a Decoration gomb alatt a különféle dekorációs eszközöket, tárgyakat találjuk, a Flora gomb alatt a növényzetet, a Furnimture gomb alatt a padokat, szemeteseket, és egyéb hasznos objektumokat, a Landscaping gomb alatt pedig a terület alakításához szükséges eszközöket - például a különféle burkolatokat, füvet, és az

ösvényeket. Fontos, hogy ösvény, azaz út vezessen az épületek között, méghozzá úgy, hogy a sztárjaink, és egyéb alkalmazottaink a terület minden pontjára minél gyorsabban el tudjanak jutni.
A felsorolt gombok alatt eleinte eléggé kevés objektum, tárgy, díszítő elem, és épület jelenik meg, ahogy haladunk előre az időben, és ahogy fejlődik a stúdiónk, egyre több lehetőség közül választhatunk majd.
Építsük fel gyorsan a filmgyártás elindításához szükséges összes fontos épületet. Az első a Stage School. Amint megépül, elkezdenek szállingózni a sztár-, és rendezőjelöltek, kapjuk fel őket, és tegyük be a megfelelő szobába (create directors - rendezők felvétele, create actors - színészek felvétele). Ha a kurzort a jelöltek feje fölé visszük, láthatjuk, hogy mennyire tehetségesek a különböző stílusokban. A tehetségesebb jelölteket válasszuk ki színészeknek és rendezőknek, a kevésbé tehetségeseket tegyük a create extra szobába, így belőlük statisztát képezhetünk. Építsük fel a Scriptwriting Office-t, azaz a forgatókönyvírók kunyhóját. Amint megvagyunk ezzel, rögtön többen is kopogtatnak az ajtón, vegyük fel az összes jelentkezőt, és utasítsuk őket, kezdjék el a forgatókönyvírást. A már előbb is említett stílusok, műfajok, azaz a horror, sci-fi, vígjáték, romantikus film, akciófilm közül válasszunk ki egyet, és a műfajnak megfelelő szobába tegyük be a forgató-

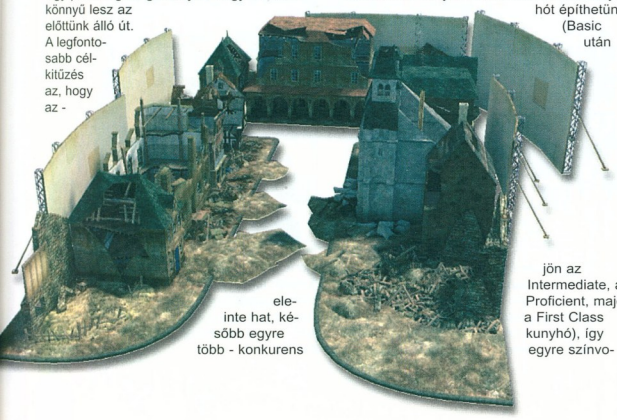
TUDTAD-E?
Peter Molyneux nevéhez olyan játékok fűződnek, mint a Populous, a Syndicate, a Dungeon Keeper, vagy a Black & White sorozat.

könyvírókat, akik rögtön megkezdik a munkát. A Crew Facility felépítése után felvehetjük a stáb tagjait. Ezután építsük fel a Casting Office-t. A kész forgatókönyv megjelenik a forgatókönyvírók kunyhója előtt, fogjuk meg, és tegyük a Casting Office Begin Casting elnevezésű szobájába. Ekkor megkezdődik az első filmünk előkészítése, a kaszting. Válasszuk ki, hogy ki legyen a filmünk sztárja, és hogy ki legyen a film rendezője. A stáb automatikusan elfoglalja a helyét, azzal nem kell törődnünk. Ha minden - a film forgatásához elengedhetetlenül fontos - személyt a számára kijelölt szobába tettünk, megkezdődnek a próbák. Amíg a próbák zajlanak, építsük fel a film forgatásához szükséges díszletet. Minden díszletben csak egy adott műfajba tartózó filmet készíthetünk, tehát egy kocsmában például csak akciófilmet, egy űrhajóban csak sci-fit forgathatunk. Az éppen készülő filmünk stílusához illő díszletet húzzunk fel gyorsan. Ha marad még időnk, akkor a lehetőségeinkhez képest csinosítsuk kicsit a stúdiót, helyezzünk el padokat az ösvények mentén, rakjunk le szemeteseket, toaletteket mindenfelé, és helyezzünk el minél több növényt, és dekorációs kelléket is. Amint stábunk befejezi a próbát, a forgatókönyvet tegyük át a Shoot it szobába, ekkor elkezdődik a forgatás. Szükségünk lesz egy Production Office-ra is, a kész filmet ebben az épületben tudjuk piacra dobni (Release szoba). Emellett ugyanebben az épületben található Finance szobában tudjuk nyomon

követni a stúdió pénzügyi helyzetét, illetve itt állíthatjuk be, hogy sztárjaink mekkora gázsit kapjanak. Ha a film elkészül, dobjuk piacra, és máris elindulunk a filmes birodalom felépítésének rögös útján.

A siker titka

Egy pillanatig se gondoljuk, hogy rövid és könnyű lesz az előttünk álló út. A legfontosabb célkitűzés az, hogy az -



ele- inte hat, később egyre több - konkurens

stúdióval szembe fel tudjuk venni a harcot, és fel tudjuk küzdeni stúdiónkat a listák élére, illetve hogy megszerezzük az összes elérhető tanúsítványt. Az aktuális helyezésünket a képernyő jobb felső sarkában láthatjuk, a számra kattintva különféle toplistákat láthatunk. A Studio Charts mutatja meg,

hogy összesítésben melyik stúdió hol áll éppen, a Stars listán láthatjuk, hogy sztárjaink mennyire népszerűek éppen, a Movies listán pedig nyomon követhetjük, hogy az éppen futó filmjeink mennyire népszerűek. Tehát, ha azt szeretnénk elérni, hogy minél feljebb jussunk az összesített ranglistán, akkor el kell érnünk, hogy a sztárjaink ismertek, népszerűek legyenek, illetve ezzel egyetemben azt, hogy a filmjeink minél nézettebbek legyenek. Hogy ezeket a célokat elérjük, minőségi filmeket kell gyártanunk. Az elkészült film minősége igen sok tényezőtől függ, fussuk át, melyek is ezek. Fontos, hogy minél jobb minőségű forgatókönyv legyen az alapanyag, ehhez sok-sok könyvet kell íratni, hogy a forgatókönyvíróink minél nagyobb tapasztalatra tegyenek szert minden kategóriában. Pár év elteltével - és a különféle tanúsítványok megszerzésével - egyre magasabb és magasabb színvonalú könyvek írására alkalmas kunyhót építhetünk (Basic után jön az Intermediate, a Proficient, majd a First Class kunyhó), így egyre színvonalasabb, és egyben értékesebb könyveket írathatunk. Érdemes egy könyvet több íróval fejlesztetni, így gyorsabban el fognak készülni a feladattal. A felesleges forgatókönyveket (és sztárokat, egyéb személyzetet) is el tudjuk adni, tehát ezáltal extra pénzkereseti lehetőséghez is jutunk. Nem szabad elfelejtenünk, hogy minél profibb könyvet íratunk (tehát a Basic helyett az Intermediate, vagy Proficient kunyhót használjuk), annál nagyobb stábra, költségvetésre lesz szükség, illetve annál hosszabb ideig tart majd a film elkészítésének folyamata. Emiatt, ha kevés helyünk maradt a stúdióban, akkor is biztosítanunk kell, hogy min-

den szintű forgatókönyvíró-kunyhónk legyen, így egyszerre tudunk magasabb, és alacsonyabb minőségű filmeket is forgatni. Ha kifutnak a filmjeink, és nem tudunk gyorsan utánpótlást gyártani, könnyen pórul járhatunk. A nagyobb költségvetés, hosszabb filmek fogják a stúdiót a csúcsra repíteni, tehát előbb-utóbb mindenképpen át kell állni teljesen ezekre a filmekre, és úgy kell beosztani a munkát a csapatok között, hogy folyamatosan legyen egy-két kiadott filmünk.

A film minőségének szempontjából kulcsfontosságú, hogy az adott kategóriában (horror, akció, sci-fi, romantikus film, stb.) jártas rendezőt, és sztárokat használjunk a forgatáshoz. Amikor felvesszük a stábunk tagjait, látni fogjuk, hogy melyik kategóriában a legtapasztaltabbak, érdemes tehát az adott kategóriában alkalmazni őket. Két forgatás között az adott stílusnak megfelelő díszletekbe kell helyezni őket, ezzel tovább

Awards

Díj neve	Megnyeréséért járó jutalom
Highest Charting Star	Teljesen mindegy, hogy milyen a film műfaja, nagy lesz az érdeklődés iránta.
Highest Charting Newcomer	Az alkalmazottak, és a sztárok gyorsabban tanulnak, fejlődnek.
Best Direction	A díjat megnyert rendező által rendezett filmek minősége szárnyalni fog.
Best Acting Performance	A díjat megnyert sztár szereplésével készült filmek minősége szárnyalni fog.
Most Prolific Star	A sztárok minden kategóriában tündökölni fognak.
Highest Charting Movie	Könnyű lesz a sztárok kedvében járni, és nehéz lesz megbántani őket.
Highest Charting Studio	A sztároknak és az alkalmazottaknak felére csökkentheted a fizetését.
Highest Climbing Studio	A sztárok ehetnek, ihatnak kedvükre, nem válnak függővé.
Most Prolific Studio	A sztárok könnyen szerelmesek lesznek egymásba.
Most Prestigous Studio Lot	A tudósok gyorsabban kifejlesztik az újdonságokat.
Best Employer	A filmek jobban tetszenek a nézőknek, mindegy, hogy miről szólnak.

tudjuk képezni a stábunk tagjait. Ha már elég sok sztárunk, rendezőnk van, akkor érdemes két - vagy, ha van elég emberünk, még több - csoportra osztani őket, és amíg az egyik csoport dolgozik, addig tovább tudjuk fejleszteni a másik csoport tagjait.

Minden egyes alkalmazottunk fejlődik egyébként a játék során, a stáb tagok, a takarítók, és építők egyaránt.

A siker sajnos még nem garantált, ha tuti nyerő sztorink, és a kategóriába száz százalékosan passzoló stábunk van, oda kell figyelnünk ugyanis a sztárjaink szükségleteire/hangulatára. Beüt a Sims effektus, a játék talán legfontosabb, és egyben legnyűgösebb része ugyanis a sztárjaink istápolása lesz. Fontos, hogy elég pénzt kapjanak (sosem szabad megvonni a fizetésüket, és figyelni kell, hogy egymás pénzét is árgus szemekkel vizslatják), gondoskodnunk kell róla, hogy a státuszuknak, ranglistahelyezésüknek megfelelő lakókocsit kapjanak, és hogy egymással jó kapcsolatban legyenek. A kapcsolat kiépítése semleges területen történő beszélgetéssel kezdődik, majd ha már eléggé összemelegedtek, akkor egymás mellé ültethetjük őket az étteremben, vagy a bárban. Ha sikerül elérni, hogy két sztárunk szerelembe essen, tuti nyerő lesz a következő filmjük. Az istápolás persze nem merül ki ennyiből, figyelni kell arra is, hogy sztárjaink mennyire túlhajszoltak, mennyire unatkoznak, és hogy mennyire elégedettek a külsejükkel. Minden film után érdemes megváltoztatni a kinézetüket, ehhez eleinte az átváltoztatásra hivatott épületünket (Makeover Department) használhatjuk. Itt bedobhatjuk őket egy automata átváltoztatásra, illetve ha van időnk és kedvünk, akkor egy teljes, személyre szabott átváltoztatásra is, ebben az esetben nekünk kell kialakítanunk sztárunk külső vonásait, ruházatát. Később, amint kedvenc sztárjaink öregedni kezdenek, el kell küldenünk őket némi ráncfelvarrásra is (Cosmetic Surgery). Az öregedő színészek ráncfelvarrása mellett itt felturbózhatjuk fiatalabb sztárjainkat is. Ha szeretnénk, hogy színészeink mutatósabbak, kívánatosabbak, gömbölydedebbek legyenek, szintén az optikai tuningra hivatott épületbe kell berakjuk őket. Oda kell figyelnünk még a függőségeikre is, ha munka közben kiborulnak, akkor egy-egy gyors etetéssel, itatással könnyen helyrepofozhatjuk őket, de hamar függővé válnak, és kellemetlen lehet, ha egy forgatás kellős közepén kell elvonóra (Rehab) küldeni valamelyik sztárunkat. A különböző stílusú filmeket különböző típusú sztárok tudják legjobban eladni, egy akciófilm főszereplőjének mindig fiatal, mutatós színészt kell lennie. Bár a program megengedi, hogy sztárjainkat is befoghassuk a legkülönfélébb feladatokra, nem szabad megsértenünk őket azzal, hogy számukra alantasnak tűnő munkára fogjuk be őket. Tehát ne küldjük őket takarítani, karbantartani, de még forgatókönyvet írni sem, mert tartósan nagyot zuhanhat a kedvük.

A sztárjaink népszerűségét tovább növelhetjük, ha a kapunál sorakozó paparazzik közül egyet a közelükbe helyezünk, lehetőleg akkor, amikor valamilyen intim szituációban vannak éppen. Ezzel persze gyorsan le is lehet rontani a sztárok kedvét (például, ha akkor fényképezik le, amikor éppen szépészeti beavatkozást végeznek náluk), de így sikerül nekik publicitást szerezni, és ez a lényeg.

Szinte lehetetlen összehozni, hogy a sztárjaink teljesen jól érezzék magukat, de ha mégis, akkor már tényleg majdnem minden garantált ahhoz, hogy tuti nyerő filmet készítsünk. Arra is oda kell figyelnünk még, hogy minél több díszletünk legyen minden kategóriához, illetve, hogy ezek a díszletek jól karban legyenek tartva. A film sikerének fontos szempontja az is, hogy az adott korban melyik stílus, kategória a legkedveltebb, ezt sem szabad tehát figyelmen kívül hagyni.

TUDTAD-E?

A sztárok folyamatosan öregszenek, és számolnod kell azzal, hogy egy bizonyos kort elérve nyugdíjba mennek.

Star Maker

A fejlesztők a játékhoz csomagoltak egy - a Sims 2 karaktergenerálójához hasonló - sztár készítő programot. A Star Maker segítségével teljesen személyre szabott sztárokat készíthetünk, kedvünkre alakíthatjuk a hősünk vagy hősnőnk külsejét és tulajdonságait egyaránt. Beállíthatjuk, hogy melyik stílusban legyenek jártasak, milyen jó és rossz tulajdonságai legyenek, mennyire bírják a stresszt, és mennyire legyenek hajlamosak a különböző függőségekre.

A sikeres filmek és népszerű sztárok további elismeréseket is szerezhetnek nekünk, az ötévenként tartott díjátadó ceremóniákon ugyanis egyre több, igen fontos díjat oszt ki a zsűri. Ezek a díjak nem csupán elismerésül szolgálnak, igen nagy gyakorlati

hasznuk is van. Egy-egy díj ugyanis a következő évben komoly könnyítést jelent.

Harc az életben maradásért - gyakorlati tanácsok

Az 50-60-as évekre eljuthatunk arra a szintre, amikor már nagyjából minden fontos épületünk megvan, és nagyüzemben folyik a filmkészítés. Ekkor kezdődnek azok az apró, majd egyre nagyobb a problémák,

Gyorsbillentyűk

1	Ugrás a Script Writing Office-hoz
2	Ugrás a Casting Office-hoz
3	Ugrás az aktív díszlethez (ahol éppen forgatnak)
4	Ugrás a Production Office-hoz
5	Ugrás a Post Production-hoz (ha van már)
6	Ugrás az Advanced Movie Makerhez (ha van már)
7	Ugrás a Staff Office/Stage School/Crew Office épületekhez
8	Ugrás a díszletekhez (aktív és inaktív díszletekhez)
9	Ugrás a Trailerekhez
0	Ugrás a Research/Post Production/Advanced Movie Maker épületekhez
F1	Facilities menü megnyitása
F2	Sets menü megnyitása
F3	Landscaping megnyitása
F5	Finance képernyő (grafikonok) megnyitása
F6	Finance képernyő (fizetések) megnyitása
F7	Top listák megnyitása
F9	Gyors mentés
F10	Betöltés
E	Alkalmazottak - görgetés jobbra
Q	Alkalmazottak - görgetés balra
Space	Kamera a stúdió kapuhoz ugrik
L	Stúdió elismertségének megtekintése
M	Térkép nézet
P	Pause

amelyek könnyen a stúdió csődjéhez vezethetnék. Figyeljünk oda arra, hogy minden munkára jelentkező embert érdemes felvenni, rengeteg takarítóra, és karbantartóra lesz szükségünk az évek során. Minden egyes épület és díszlet karbantartást igé-

nyel, és egy idő után egyszerre kezdenek elöjönni a problémák, ha nem figyelünk oda. Nagyon kellemetlen, ha azért áll a forgatás, mert a díszlet használhatatlan, de nem szabad hagyni azt sem, hogy „csak" elhanyagolt állapotúak legyenek az épületeink, a kritikusok is árgus szemekkel figyelik, milyen állapotúak a jelenetekhez használt díszletek. Ahogy már szóba került, az idő előrehaladtával egyre több új, korszerűbb, igényesebb épület, objektum jelenik meg a különféle menüpontok alatt. Mindenképpen érdemes lecserélni az egyszerűbb, régebbi épületeket az újabbakra, mert azok általá-

ban jobban mutatnak, igényesebbek, és sokszor kevesebb karbantartást is igényelnek. Például a kezdeti időkben lerakott toaletteket gyorsan le kell cserélni a fejlettebb típusokra, amelyek kevésbé szennyezik a környezetet, és a sztárok is szívesebben használják ezeket.
A stúdió megítélése a következő jellemzők alapján áll össze: Attractiveness (látványosság), Connectedness (kapcsolódás),

CHEAT TIPP

Conflict: Global Terror

Tartsd lenyomva a *[Shift]* gombot, és vidd be a *desertwatch* kódot a cheat menü megszerzéséhez.

The Movies

Az összes kosztüm, díszlet, kor megnyitása a Sandbox módban:
Figyelmeztetés: a csalás aktiválásához editálni kell a rendszer regisztrációs adatbázisát (azaz a registry-t).Ezt csak azoknak ajánljuk, akik editálták már a registry-t, tudják, hogyan kell létrehozni, módosítani, és törölni a regisztrációs kulcsokat. A nem megfelelő módosítással komoly problémákat lehet okozni, ezért mindenképpen körültekintően kell eljárni.

Először is el kell indítanod a játékot, és legalább egyszer el kell indítanod a Sandbox módot. Ezután indítsd el a registy editort (*regedit*, vagy *regedit32* paranccsal), és keresd meg a következő sort:
HKEY_CURRENT_USER > Software > Lionhead Studios Ltd > TheMovies
Itt az *„Allow any Decade"* kulcs értékét módosítsd 0-ról 1-re.
Ezután, ha újra elindítod a játékot, és indítasz egy új Sandbox játékot, bármelyik évet választhatod induló időszaknak, és minden kosztümöt, díszletet, és egyéb kelléket felhasználhatsz.

Blitzkrieg 2

Játék közben nyomd le a *[~]* (tilde) billentyűt, majd üsd be az alábbi kódok egyikét:
@Password(„Barbarossa") - cheat mód aktiválása
@God(0,1) - God mód aktiválása
@God(0,2) - God mód aktiválása, egy találattal végezhetünk ellenfeleinkkel
@Win(0) - csata megnyerése
@ChangeWarFog(0) vagy *(1)* - a Fog of War ki/bekapcsolása

Need for Speed Most Wanted

Az alábbi kódokat a bejelentkező képernyőn (ahol a „CLICK to Continue" szöveg jelenik meg, rögtön az intro film után, a főmenü megjelenése előtt) kell bevinni. Ha sikerül a kódokat bevinni, egy üzenet jelenik meg.

castrol - a Castrol SYNTEC Ford GT megszerzése (Bonus Cars szekcióban jelenik meg)
burgerking - a Burger King speciális versenyek megszerzése (a Challenge Series szekcióban jelenik meg)

Bonusz 10000 dollár:
Ha azt szeretnéd, hogy már a játék kezdetén legyen az induló tőkén felül 10000 extra dollárod, tarts meg (vagy másolj fel) egy Need For Speed Underground 2 karrier mentett állást. Így a prológus után 40000 dollárral indulsz.

Maintenance (karbantartás), Catering (ellátás), Sanitation (higiénia), Ornament (díszítés), Cleanliness (tisztaság). A látványosság és díszítés jellemzőket a dekorációk, és az elhelyezett növényzet befolyásolja. Fontos, hogy nem elég csak lepakolni a különféle növényeket, és a dekorációkat, cserélni is kell őket az évek során. A kapcsolódás jellemzőt az befolyásolja, hogy minden épület bejáratához vezet-e út, és hogy minden épület elég gyorsan elérhető-e. Az ellátást az elhelyezett büfék, bárok, és éttermek száma határozza meg.

Mivel a stúdió területe gyorsan elfogy, ezért mindenképpen kénytelenek leszünk lecserélni az épületeket, és a díszleteket is. Fontos a filmek megítélése miatt, hogy folyamatosan újabb, és újabb - az aktuális kor ízlésének megfelelő - helyszínek jelenjenek meg a stúdió munkáiban. Ha le szeretnénk bontani, vagy minél gyorsabban helyre akarunk állítatni egy épületet, akkor el kell kapnunk egy építő/karbantartó munkást, és az adott épület közelébe kell helyeznünk. Ekkor az épület körül megjelennek különféle ikonok, ha a szerszám-ikonra helyezzük munkásunkat, akkor megkezdi az épület karbantartását. Több szerszám-ikon is megjelenik az épületeknél, ha egyszerre több munkás dolgozik a karbantartáson, akkor gyorsabban helyreállítják a keletkezett károkat. A szerszám-ikonok mellett megjelenő bomba-ikonra kell helyezzük munkásunkat, ha le szeretnénk bontani az épületet. Pár másodperc múlva az épület eltűnik a föld színéről, és értékarányosan visszakapunk némi pénzt is. Ha sikerült felszabadítani a területet, meg is kezdhetjük az újabb épület, díszlet, stb. építését.

Nem lehet elégszer kihangsúlyozni, hogy mennyire a sztárokra, illetve azok kedvére-hangulatára vagyunk utalva. Nagyon fontos, hogy a sztárjaink elégedettek legyenek a lakókocsijukkal, és annak környezetével. A népszerűségi listán előrébb helyezkedő sztároknak több pénzt kell kapniuk, és mindenképpen nekik kell a legmenőbb lakókocsit építeni. Mivel ezek a lakókocsik elég drágák, oda kell figyelni arra, hogy szép lassan, ahogy a pénzügyi helyzetünk engedi, lecseréljük őket, hogy lehetőleg minden sztárunknak

Palatial, azaz a legmenőbb lakókocsija legyen. Ha jól bánunk sztárjainkkal, elég pénzt adunk nekik, és a stúdiónk megindul a csúcs felé vezető úton, elhappolhatunk sztárokat a konkurens stúdióktól. Ezek a sztárok valószínűleg már öregebbek, de elég nagy tapasztalattal rendelkeznek, és jegyzik őket a listákon is. Ez azt jelenti, hogy jóval nagyobb fizetést kell adnunk nekik, mint egy kezdő színésznek, rögtön építenünk kell nekik lakókocsit, de kevesebb gyakorlást igényelnek. Folyamatosan nyomon kell követnünk, hogy

Tanusítványok

Tanúsítvány neve	Megszerzésének feltételei	Jutalom
1. Wannabe Big Cheese	Adj ki öt filmet.	Custom Script iroda
	Legyen 500000 dollár bevételed.	
	Legyen öt aktívan foglalkoztatott sztárod.	
2. Junior Studio Manager	A sztárjait közül egy legyen 2 csillagos	Rural: Forest díszlet
	Adj ki két csillagos filmet.	
	A stúdió el kell érje a két csillagos szintet.	
3. Promising Studio Manager	Legyen 1000000 dollár a kasszában.	Proficient Script iroda
	Kapnod kell 2 Lionhead Motion Picture díjat.	
	Ki kell adnod legalább öt darab két csillagos filmet.	
4. Respected Studio Head	Az egyik sztár legyen három csillagos.	Publicity iroda
	Adj ki egy filmet, amiben három sztár szerepel.	
	A stúdió el kell érje a három csillagos szintet.	
	Adj ki tizenöt filmet.	
5. Celebrated Studio Head	Legyen 7000000 dollár bevételed.	Urban: Wall szekció
	Legyen összesen 35 sztárod.	
	Legyen 4000000 dollár a kaszszában.	
	Kapnod kell 8 Lionhead Motion Picture díjat.	
6. Highflying Moviemaker	Adj ki öt darab három csillagos filmet.	First Class Script iroda
	Az egyik sztár legyen négy csillagos.	
	Adj ki egy filmet, amiben négy sztár szerepel.	
	A stúdió el kell érje a négy csillagos szintet.	
7. Big Fish	Adj ki huszonöt filmet	Palatial lakókocsi
	Legyen 15000000 dollár bevételed.	
	Legyen összesen 60 sztárod.	
	Legyen 6000000 dollár a kasszában.	
8. Movie Mogul	Az egyik sztár legyen öt csillagos.	Urban: Municipal épület
	Adj ki egy öt csillagos filmet.	
	A stúdio el kell érje az öt csillagos szintet.	
	Kapnod kell 25 Lionhead Motion Picture díjat.	
	Ki kell adnod legalább öt darab négy csillagos filmet.	
9. Movie-Making Legend	-	Suburban: School Library díszlet
		Sci-Fi Starship Bridge díszlet

sztárjaink éppen hány évesnek néznek ki (a valódi koruk mellett, ha már átestek a kötelező optikai tuningon, szerepel ez az adat is), és hogy felfelé, vagy lefelé ível-e a pályájuk. Érdemes megszabadulni sztárjainktól akkor, amikor még elég nagy a piaci értékük, és érdemes minél több friss tehetséget felkutatni. Figyelni kell arra is, hogy milyen kritikát kapnak filmjeink a megjelenés után, a díszletek állapota mellett a sztárjaink is biztosan kapnak majd hideget-meleget.

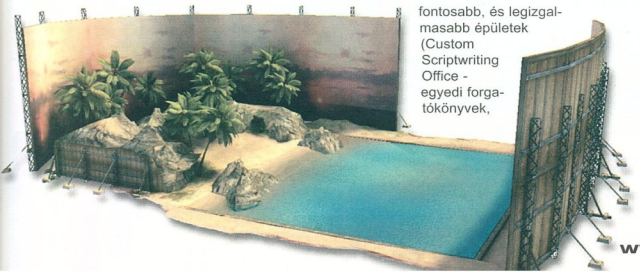
ahol éppen kutatás folyhat. A kutatók - a többi alkalmazottunkhoz hasonlóan - hajlamosak lazsálni, nem árt tényleg néha a körmükre nézni.

TUDTAD-E?
Nem csak a sztárokat, de a rendezőket, és a statisztákat is folyamatosan képezni kell, hogy saját műfajukban minél jobban tudjanak teljesíteni.

Saját filmek - az igazi élvezet

Ahogy a sztárok külsejének megváltoztatásánál már szóba került, vannak épületek, amelyek segítségével teljes mértékű beleszólásunk lesz a dolgok alakulásába. A legfontosabb, és legizgalmasabb épületek (Custom Scriptwriting Office - egyedi forgatókönyvek, és Post Production - utómunkálatok) megjelenésével végre mi magunk készíthetjük a forgatókönyvet, illetve mi végezhetjük el a film utómunkálatait is. Ez azt jelenti, hogy jelenetről-jelenetre összeállíthatjuk a filmet, kiválaszthatjuk a megfelelő beállításokat, beállíthatjuk a szereplők, a jelenet hangulatát, és minden egyebet. „Csupán" meglévő sablonokat használhatunk, de itt hihetetlen mennyiségű sablonra kell gondolni, tehát a lehetőségek száma szinte végtelen. Az utómunkálatoknál megvághatjuk, feliratozhatjuk, és közzétehetjük a filmeket, tehát minden adott, hogy elkészítsük álmaink moziját. A sima kampány módban nem feltétlenül éri meg saját filmeket készíteni, elég sok időt igénybe vesz a film készítése, és valószínűleg még nagyobb lesz a költségvetés is, mint az automatikusan készített filmek esetében. Annak ellenére, hogy talán egy idő után bosszantó lesz a sztárjaink pesztrálása, és az egyéb csip-csup ügyek folyamatos intézése, érdemes mégis legalább odáig eljutni a játékban, amikor már minden kosztümöt, díszletet, stb. sikerült megszerezni. Ekkor a játék főmenüjéből a Game menübe kell lépni, majd ott a Sandbox opciót kell kiválasztani. Ebben a módban kiválaszthatjuk, hogy mennyi pénzzel szeretnénk indulni, és saját szabályokat beállítva (pl. ne kelljen szórakozni a sztárokkal) nekiláthatunk a saját filmek elkészítésének. Csak azokat a díszleteket, kosztümöket, tárgyakat, technológiákat használhatjuk, amelyeket a sima játékban megszereztünk, és csak azt az évtizedet választhatjuk ki, amit már sikerült megközelítenünk a sima játékban.

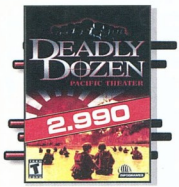
A fejlődés szempontjából a legkiemelkedőbb szerepe a Laboratory nevű épületnek van, rögtön fel kell építeni, amint lehetőségünk adódik rá. A felhúzása után a szokásos módszerrel felfogadhatjuk az ajtó előtt ácsorgókat, tudósként folyamatosan azon dolgoznak majd, hogy minél több, modernebb, eszközöket, kosztümöket, díszleteket, stb. használhassunk, építhessünk. Négy szoba található az épületen belül, ezekbe kell elhelyeznünk kutatóinkat, és figyelnünk kell arra, hogy ne lazsáljanak, mindig legyen ember az összes szobában,



Talán a leírtakból kitűnik, hogy rendkívül sokrétű, és izgalmas programról van szó, ráadásul rengeteg humorral, az adott kornak megfelelő, kiváló zenékkel fűszerezve. A végigjátszásnál nagyobb hangsúly helyeződik a Sims-szerű elemekre, mint magára a filmkészítésre, de miután túl vagyunk a játékon, elkezdhetjük kiélni kreatív energiáinkat. Kötelező darab!

Tim Norton

GAME EXPRESSZ



AKCIÓ JÁTÉKOK

	A MESTERLŐVÉSZ - SNIPER	1 990
	APOCALYPTICA	990
	AQUANOX 2	1 990
	AREA 51	11 990
	ASTERIX & OBELIX XXL 2	7 990
	BATTLEFIELD 1942 CLASSIC	3 990
	BATTLEFIELD 1942 DELUXE	12 990
	BATTLEFIELD 1942: SECRET W.	7 490
	BATTLEFIELD 1942: THE WWII ANT.	11 990
	BATTLEFIELD 2	11 990
	BATTLEFIELD VIETNAM	11 990
	BEYOND GOOD & EVIL	1 990
	BOILING POINT	9 990
	BOND 007 NIGHTFIRE CLASSIC	3 990
	BROTHERS IN ARMS: EARNED IN B.	9 990
	BROTHERS IN ARMS	9 990
	CALL OF DUTY 2	15 990
	CALL OF DUTY GOTY	3 990
	CATWOMAN	3 990
	CDV LEGENDS: BREED	1 290
	CHARLIE AND THE CHOCOLATE F.	9 990
	CHASER	1 990
	CHICKEN SHOOT 2	990
	CHROME	1 990
	CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT	1 999
	COLD WAR	9 990
	CONFLICT DESERT STORM 2.	990
	CONFLICT GLOBAL STORM	9 990
	CONFLICT VIETNAM	3 990
	CONSTANTINE	6 990
	COUNTER STRIKE 1 ANTHOLOGY	3 990
	COUNTER-STRIKE SOURCE	7 490
	CROC 1 CLASSIC	3 990
AKCIÓ	DEAD TO RIGHTS	1 990
AKCIÓ	DEADLY DOZEN	2 990
	DELTA FORCE 1	1 490
	DELTA FORCE 2	1 990
	DELTA FORCE BLACK HAWK D.	6 990
	DELTA FORCE EXTREME	6 990
	DELTA FORCE LAND WARRIOR	1 990
	DELTA FORCE TASK DAGGER	3 990
	DF - BLACK HAWK DOWN:TEAM S.	6 990
	DOOM III: RESURRECTION OF EVIL	7 990
AKCIÓ	DRIV3R	3 990
AKCIÓ	ECHELON WIND WARRIORS	1 990
AKCIÓ	EDGE OF CHAOS	990
	ENTER THE MATRIX	3 990
	EVIL DEAD: REGENERATION	9 990
	FAR CRY	2 490
	FREEDOM FIGHTERS CLASSIC	3 990
	GRAND THEFT AUTO III	2 990
	GRAND THEFT AUTO: VICE CITY	2 990
	GREAT ESCAPE	990
	HARRY POTTER 2 CLASSIC	3 990
	HARRY POTTER AZKABAN CLASSIC	3 990
	HARRY POTTER CLASSIC	3 990
	HEAVY METAL FAKK 2	1 290
	HIDDEN AND DANGEROUS 2: S. SQ.	1 999
	HITMAN: CONTRACTS	2 990
AKCIÓ	HOUSE OF THE DEAD 3	1 990
	IGI 2: COVERT STRIKE	2 490
	JEANNE D'ARC	5 990
	JOINT OPERATION: TYPHOON R.	4 990
	JOINT OPS: TYPHOON RISING ESC.	4 990
AKCIÓ	KILL SWITCH	1 990
	KING KONG	9 990
	LINE OF SIGHT: VIETNAM	2 990
	LOTR:THE RETURN OF THE KING	3 990
	MAFIA	2 990
	MATRIX: THE PATH OF NEO	9 990
	MECH WARRIOR 4 /EXCLUSIVE	1 990
	MOHA: AA WARCHEST	11 990
	MOHA: ALLIED ASSAULT CLASSIC	3 990
	MOHA: ALLIED ASSAULT DELUXE	11 990
	MOHA: BREAKTHROUGH	7 490
AKCIÓ	MOHA: PACIFIC ASSAULT	7 490
	MOHA: PACIFIC ASSAULT DIR ED.	12 990
	MORTYR	1 990
	MORTYR 2	5 990
	NEOCRON 2 BEYOND DOME OF Y.	7 990
	PAINKILLER	2 490
	PAINKILLER + BOOH CSOMAG	4 990
	PAINKILLER BATTLE OUT OF HELL	3 990
	PINK PANTHER	990
	PRINCE OF PERSIA 2 EXCLUSIVE	2 490
	PRINCE OF PERSIA 2: WW	6 990
	PROJECT SNOWBLIND	6 990
	QUAKE IV	15 990
AKCIÓ	SABOTAIN	1 990
	SANTA CLAUS	1 990
	SCRAPLAND	5 990
	SECOND SIGHT	6 990
	SERIOUS SAM 2	9 990
	SHADE: WRATH OF ANGELS	1 990
AKCIÓ	SHADOW OPS: RED MERCURY DVD	1 990
	SHARK'S TALE	6 990
	SHELLSHOCK NAM'67	3 990
	SHREK 2.	6 990
	SHREK 2: TEAM ACTION	3 990
	SINBAD	2 990
AKCIÓ	SNOW BALLZ	990
	SOLDIER OF FORTUNE 2. GOLD	3 990
AKCIÓ	SONIC ADVENTURE DX	1 990
AKCIÓ	SONIC HEROES	3 990
	SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY	6 990
	SPLINTER CELL: PANDORA TOM.	3 990
	STAR WARS: BATTLEFRONT	6 990
	STAR WARS: BATTLEFRONT 2	15 990
	STAR WARS: JEDI ACADEMY	3 990
	STAR WARS: JEDI OUTCAST /CL.	3 990
	STAR WARS: REPUBLIC COMM.	6 990
	TACTICAL OPS: ASSAULT ON T.	3 990
	TAITO LEGENDS	6 990
	THE INCREDIBLES: ACTION	6 990
	THE PUNISHER	7 990
	THIEF 3: DEADLY SHADOWS	2 990
	TOMB RAIDER: ANGEL OF D.	2 990
	TOTAL OVERDOSE	9 990
	ULTIMATE SPIDER-MAN	15 990
	VIETCONG 2	9 990
AKCIÓ	WILL ROCK	1 990
AKCIÓ	XIII.	1 990
	XPLOSIVE BAD BOYS 2	1 990

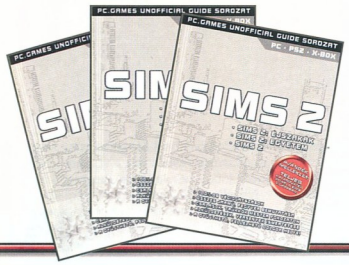
STRATÉGIAI JÁTÉKOK

	7SINS	7 990
	ACT OF WAR: DIRECT ACTION	3 990
AKCIÓ	AFRIKA KORPS VS DESERT RATS	1 990
	AGE OF EMPIRES III	11 990
	AIRPORT TYCOON 3 & LUXURY	1 990
	ALEXANDER	2 490
	ANNO 1503 CLASSIC	3 990
	ANNO 1503: TREASURES...	7 490
	ANNO DOMINI	1 990
	ARMIES OF EXIGO	3 990
	AUGUSTUS	1 990
	BLACK & WHITE 2	11 990
	BLACK AND WHITE CLASSIC	3 990
	BLITZKRIEG 2	9 990
	BLITZKRIEG ANTHOLOGY	4 990
	BLITZKRIEG MISSION BARB.	2 990
	BLITZKRIEG MISSION KURKS	3 990
	BLITZKRIEG STRATEGY COLL.	3 990
	BLITZKRIEG: BURNING HORIZON	3 990
	C&C GENERALS DELUXE	3 990
	C&C GENERALS:ZERO HOUR	7 490
	C&C RENEGADE CLASSIC	3 990
	C&C TIBERIAN SUN CLASSIC	3 990
	CAPITALISM 2.	990
	CDV LEGENDS: AC FIGHT BACK	1 290
	CDV LEGENDS: AMERICAN CON.	1 290
	CDV LEGENDS: BLITZKRIEG	1 290
	COSSACKS BACK TO WAR	1 290
	CDV LEGENDS: HEAVEN & HELL	1 290
	CDV LEGENDS: NO MAN'S LAND	1 290
AKCIÓ	CHAOS LEAGUE	1 990
	CHRIS SAWYER'S LOCOMOTION	2 990
	CIVILIZATION 4	9 990
	CIVILIZATION III DELUXE	5 990
	COMMANDOS 3.	2 990
	COPS 2170: POWER OF LAW	4 990
	COSSACKS 2: NAPOLEONIC WARS	7 990
	CREATURE CONFLICT	5 990
AKCIÓ	D-DAY	1 990
	D-DAY & AFRIKA KORPS	6 990
	DOMINATION	7 990
	DRAGONSHARD	7 990
	DUNGEON SIEGE	2 490
	ETHERLORDS	1 990
	EUROPE 1400: THE GUILD ADD-ON	990
	FIRE CAPTAIN	5 990
	HEROES IV.	3 990
	HEROES IV. GATHERING STORM	2 990
AKCIÓ	HEROES IV. PACK	3 990
	HEROES IV. WINDS OF WAR	2 990
	HIDDEN STROKE 2	4 990
	HOTEL GIANT	1 990
	IMPERIAL GLORY	9 990
	IMPERIALISM 2.	1 990
	IMPERIUM GALAKTIKA 2.	999
	IMPOSSIBLE CREATURES	2 490
	INDUSTRY GIANT 2.	1 990
	KNIGHTS OF HONOR	11 990
	KNIGHTS OF THE CROSS	1 990
	KOHAN 2: KINGS OF WAR	990
	KOREA: FORGOTTEN CONFLICT	1 990
	LOCO-COMOTION TOYTRAINS	590
	LOTR: THE BATTLE FOR MIDDLE-E.	7 490
	MALL TYCOON	1 290
	MASTER OF ORION 3	1 990
	MEDIEVAL CONQUEST	990
	MEDIEVAL LORDS	7 990
	MONOPOLY TYCOON	1 990
	OIL TYCOON 2	5 990
	PANDORA'S BOX	1 990
	PANZER GENERAL 3.	1 990
AKCIÓ	PANZERS	2 990
	PLAYBOY: THE MANSION	7 990
	POKOLI SZOMSZÉDOK	3 990
	POKOLI SZOMSZÉDOK 2	5 990
	POKOLI SZOMSZÉDOK PACK	6 990
	POP LIFE	4 990
	PORT ROYALE 2	4 990
	RAILROAD PIONEER	1 990
	REBELS	990
	RESTAURANT EMPIRE	1 990
	ROLLERCOASTER TYCOON 2	1 990
	ROLLERCOASTER TYCOON 3	5 990
	ROLLERCOASTER TYCOON 3 SOA.	5 990
	ROME TW: BARBARIAN INVASION	7 490
	S.W.I.N.E.	990
	SACRED	3 990
	SACRED GOLD	5 990
	SACRED: UNDERWORLD	3 990
	SEARCH & RESCUE 2	990
	SEARCH & RESCUE 3	990
	SENTINEL	4 990
	SETTLERS V. HOK KIEGÉSZÍTŐ	4 990
	SETTLERS V: HERITAGE OF KINGS	9 990
	SHATTERED UNION	11 990
	SHOGUN CLASSIC	3 990
	SILENT STORM	1 990
	SILENT STORM GOLD	3 990
	SILENT STORM SENTINELS	2 990
	SIM CITY 4 CLASSIC	3 990
	SIM CITY 4 DELUXE	11 990
	SIM CITY 4:RUSH HOUR	7 490
	SOLDIERS OF ANARCHY	990
	SOLDIERS: HEROES OF WW II	2 490
	SPELLFORCE ADD-ON	6 990
	SPELLFORCE GOLD	5 990

CSAK NÁLUNK: PONT GYŰJTŐ AKCIÓ!

MINDEN MEGKEZDETT 1000 -NYI RENDELÉS 1 PONTOT ÉR, MELY PONTOK GYŰJTHETŐK ÉS BEVÁLTHATÓK TÖBBEK KÖZÖTT AZ ALÁBBI ÉRTÉKES, JÁTÉKOKKAL KAPCSOLATOS AJÁNDÉKOKRA:

10 PONT - AJÁNDÉK PC.GAMES ÚJSÁG
25 PONT - AJÁNDÉK EGÉRPAD, VAGY BÖGRE, VAGY KULCSTARTÓ
50 PONT - AJÁNDÉK PÓLÓ, VAGY PC.GAMES DVD-S ÚJSÁG
100 PONT - AJÁNDÉK SZOFTVER, VAGY VÁLLTÁSKA



MÁR MEGRENDELHETŐ!

MEGJELENIK DECEMBERBEN!

TÖBB MINT 400 JÁTÉK!

STAR WRAITH IV	3 990	
STRONGHOLD 2	7 990	
THE MOVIES	15 990	
THE SIMS 1 MEGA DELUXE	11 990	
THE SIMS 2	12 990	■
THE SIMS 2: EGYETEM	7 490	■
THE SIMS 2: ÉJSZAKÁK	7 490	■
THE SIMS ABRAKADABRA	4 990	
THE SIMS DELUXE EDITION	7 490	
THE SIMS DOUBLE DELUXE ED.	11 990	
THE SIMS HOT DATE	4 990	
THE SIMS HOUSEPARTY	4 990	
THE SIMS ON HOLIDAY	4 990	
THE SIMS SUPERSTAR	4 990	
THE SIMS UNLEASHED	4 990	
THEME PARK INC. CLASSIC	3 990	
TRANSPORT GIANT	5 990	
UFO: AFTERMATH	1 990	
UFO: AFTERSHOCK	7 990	
UFO: AFTERSHOCK COLL. ED.	10 990	
VIETNAM MED+EVAC	990	
WARLORDS IV. FL	1 990	■
WILD LIFE PARK	1 990	■
WORMS 3D	1 990	
WORMS BATTLE PACK	5 990	
WORMS FORTS UNDER SIEGE	3 990	
ZOO EMPIRE	5 990	■

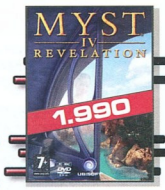
KALAND/RPG JÁTÉKOK

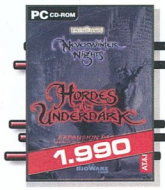
AGON	7 990	
ALONE IN THE DARK 4	1 990	
ANOTHER WAR COLL	1 990	
ARX FATALIS	990	
ATLANTIS EVOLUTION	6 990	
BEYOND DIVINITY	3 990	
CDV LEGENDS: DIVINE DIVINITY	1 290	
CDV LEGENDS: GROM	1 290	
CDV LEGENDS: PROJECT NOMADS	1 290	
COLD FEAR	7 990	
CSATAMÁGUSOK	1 990	
CSI: DARK MOTIVES	2 490	
CSI: MIAMI	7 990	
DARK FALL II	1 990	
DEMON STONE	3 990	
DUNGEON LORDS	7 990	
DUNGEON SIEGE 2	9 990	
EGYPT III	3 990	■
EVERQUEST 2	2 490	
EVERQUEST 2 DESERT OF FLAME	6 990	
EVERQUEST LIMITED. ED.	9 990	
FAHRENHEIT - INDIGO PROPHECY	7 990	
GOOKA: THE MYSTERY OF JAN.	1 990	
GOTHIC 2 GOLD	5 990	
GOTHIC 2: NIGHT OF THE RAVEN	3 990	
GUILD WARS	7 990	
HUNDRED SWORDS	490	
KNIGHTSHIFT	3 990	
LEMONY SNICKETS SERIES	6 990	
MORROWIND	1 990	
MORROWIND GOTY	2 990	
MYST IV	1 990	
MYST TRILOGY	3 990	
MYST V: END OF AGES	7 990	
NAUTILUS / JULES VERNE	990	
NEVERWINTER NIGHTS DELUXE	5 990	
NEVERWINTER NIGHTS: HORDES	1 990	
OUTCAST	1 990	
PRISONER OF WAR	2 490	
RUNE	990	
SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS	990	
SHADOW OF MEMORIES	990	
SHERLOCK HOLMES	3 990	■
SID MEIER'S PIRATES	2 990	
SPACE HACK	1 990	
STAR WARS: GALAXIES ALL IN O.	7 990	
STAR WARS: KOTOR	3 990	
STAR WARS: KOTOR II	9 990	
TEMPLE OF THE ELEMENTAL EVIL	3 990	
THE BARD'S TALE	7 990	
THE FIFTH DISCIPLE	1 990	■
THE I OF THE DRAGON	2 990	
THE MATRIX ONLINE	10 990	
URU: AGES BEYOND MYST	1 990	
URU: PATH OF THE SHELL	3 990	
VAMPIRE - MASQUERADES	6 990	
VERNE	4 990	
WEIRD WAR	990	
X-MEN LEGENDS II	12 990	

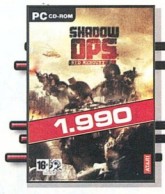
SZIM/SPORT JÁTÉKOK

A-10 WARTHOG	5 990	
ACTUA SOCCER 3	990	
BIG MUTHA TRUCKERS	5 990	
CHAMPIONSHIP MANAGER 5	9 990	
CLUB FOOTBALL 2005 AJAX	7 990	
CLUB FOOTBALL 2005 LIVERPOOL	7 990	
CLUB FOOTBALL 2005 MANCH.	7 990	
CLUB FOOTBALL 2005 REAL M.	7 990	
COLIN MCRAE RALLY 04	2 490	
COLIN MCRAE RALLY 5	2 990	
COMANCHE 4	3 990	
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	1 990	
CROSS RACING CHAMPIONSHIP	4 990	
DESTROYER COMMAND	1 990	
DRIVER COLL	1 990	
EURO 2004	11 990	
F-16	1 990	
F-22 LIGHTNING 3	1 990	
FAIR STRIKE	3 990	
FIFA 06	12 990	■
FIFA 2002 CLASSIC	3 990	
FIFA 2005	7 490	
FIFA FOOTBALL 2003	3 990	
FIFA FOOTBALL 2004 CLASSIC	3 990	
FLIGHT SIMULATOR 98	1 990	
FREELANCER	2 490	
GOTHIC 2	3 990	
GTR	9 990	■
GUNSHIP COLL	1 990	
HARRY POTTER QUIDDITCH WC	3 990	
HELI HEROES	990	■
HELL-COPTER	990	
HEROES OF THE PACIFIC	9 990	
HORIZONS EMPIRE OF ISTARIA	1 990	
HOT WHEELS STUNT TRACK CH.	4 990	
IL 2 STURMOVIK	1 990	
INDY CAR SERIES /BESTR S.	2 490	
JUICED	7 990	
KING OF THE ROAD	1 990	
LINKS LS 2003	1 990	
LMA PROFESSIONAL MAN. 2005	9 990	
MASHED	3 990	
MEGARACE 3	990	
MIG 29	1 990	
MOTO GP 3	9 990	
NBA LIVE 2003 CLASSIC	3 990	
NBA LIVE 2004 CLASSIC	3 990	
NBA LIVE 2005	11 990	
NEED FOR SPEED HP 2 CLASSIC	3 990	
NEED FOR SPEED: MOST WANTED	11 990	
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	3 990	
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	3 990	
NEED FOR SPEED: UG 2	7 490	
NHL 06	11 990	
NHL 2002 CLASSIC	3 990	
NHL 2003	3 990	
NHL 2004 CLASSIC	3 990	
NHL 2005	11 990	
PACIFIC FIGHTERS	3 990	
PANZER ELITE GOLD	1 990	
POOL PARADISE	1 990	
PRO EVOLUTION SOCCER 3	3 990	
PRO EVOLUTION SOCCER 5	9 990	■
RALLY TROPHY	1 990	
RAVEN SHIELD / EXCLUSIVE	1 990	
SILENT HUNTER 3.	9 990	
STAR WARS: ROGUE SQUADRON	3 990	
STAR WARS: X-WING ALLIANCE	3 990	
STAR WARS: X-WING COLLEC./CL	3 990	
STEALTH COMBAT / ULTIMATE WAR	990	
THE ITALIAN JOB	990	
TIGER WOODS 2003 CLASSIC	3 990	
TIGER WOODS 2004 CLASSIC	3 990	
TIGER WOODS 2005	11 990	
TOCA RACE DRIVER 2	2 490	
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	6 990	
TOP SPIN	2 990	
ULTIMATE DESTRUCTION DERBY	990	
UNREAL TOURNAMENT 2004	3 990	
V-RALLY 3	2 990	
WINGS OF WAR	1 990	
XPLOSIVE FORD RACING 2	1 990	

■ SZINKRONIZÁLT ■ FELIRATOS







MINDEN MEGRENDELÉSKOR AJÁNDÉK A2-ES POSZTERT KÜLDÜNK!

A HÓNAP SZTÁRJAI

A FENTI SZOFTVEREK MEGRENDELHETŐK AZ ALÁBBI MÓDON:
LEVÉLBEN: 1325 BUDAPEST PF.: 315 - TELEFONON: 06-1-379-7989

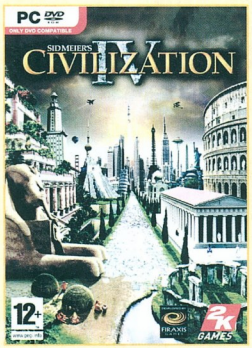
BUDAPESTRE ÉS VIDÉKRE 4000 ALATT 690, MÍG E FÖLÖTT 990 POSTÁZÁSI KÖLTSÉGET SZÁMÍTUNK FEL CSOMAGONKÉNT. A CSOMAGKÜLDÉS SZABÁLYZATA, A VÁLLALÁSI FELTÉTELEK, A PONTGYŰJTŐ AKCIÓ AKTUÁLIS AJÁNDÉKAI ÉS A RÉSZLETES NAPONTA FRISSÍTETT ÁRLISTA MEGTEKINTHETŐ A WWW.GAMEEXPRESSZ.HU CÍMEN!

A GAMEEXPRESSZ CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLATOT A GAME PRESS KFT ÜZEMELTETI.

CIVILIZATION IV

A hatalmas mongol vezér, Temujin, vagy ahogy a történelemkönyveinkből ismerjük, Dzsingisz Kán (1167-1227) hozta létre a történelem legnagyobb birodalmát, habár nem őt tartják a valaha volt legnagyobb vezetőnek. A mongol hordák hatalma alá került terület mérete meghaladta a 13,8 millió négyzetkilométert, és az ezen a területen élő emberek száma elérte a 100 milliót. Vajon te is meg tudod ismételni, amit Temujin véghez vitt? Vagy épp ellenkezőleg, vissza tudod verni a tatár hordák kíméletlen rohamát, és le tudod igázni a mongol birodalmat?

- **CD Link:** Fansite kit, Video, Háttérkép, Savegame
- **Fejlesztő:** Firaxis Games
- **Kiadó:** 2K Games
- **Megjelenés:** 2005. október 25.
- **Kategória:** Stratégia
- **Honlap:** www.2kgames.com/civ4



Szinte hihetetlen, de négy év után Sid mester ismét elemi erővel robbant be a játékpiacra minden idők legnagyobb stratégiai játékának, a Civilization sorozatnak újabb részével. Azon szerencsések közé tartozom, aki valamennyi korábbi résszel eltöltött jó néhány hosszú estét, és négy évvel ezelőtt én is tudomásul vettem, hogy három rész egy sorozatból bőven elegendő, hiszen amit ki lehetett hozni egy ötletből, az minden megvalósult. Nos tévedtem, de nem is kicsit, de igazam is volt. Tévedtem, hiszen az elmúlt napokat a Civilization IV társaságában töltöttem, és igazam volt, mert bár a játék címében ott van az a bizonyos IV-es szám, de ismerve az előző részeket, inkább azt mondom, hogy ez egy teljesen új játék. Az alapok természetesen megmaradtak, legalábbis a koncepció, de az egésznek nagyon olyan feelingje van, mintha Sid és csapata teljesen újraírta volna az egész programot, az első sortól az utolsóig. Azok a játékostársak, akik ismerik a korábbi epizódokat, biztosan egyetértenek velem, és a stratégiák megszállottjai valószínűleg velem együtt már karikás szemekkel merednek a monitorra esténként, és elmélyülten elemezgetik a birodalmuk képességeit, és elszántan keresik a legjobb utat ahhoz, hogy leigázzák az egész világot. Azt is vegyük azonban figyelembe, hogy az eltelt négy év alatt, egy új generáció lépett a soraink közé, és igen valószínű, hogy olvasóink között sokan vannak, akik csak hírből ismerik a Civilization sorozatot. Elsősorban nekik készült ez a cikk, de remélem a következő oldalak tartalma mindenkinek segíteni fog mélyebben megismerni a Civilization IV-et.

TUDTAD-E?
Hogy ha a technológiai fán kiválasztod ni az elérendő célod, akkor a program automatikusan elkezdi sorban az ahhoz szükséges tudományokat kifejleszteni?

Vágjunk bele...

A néhány spéci előre elkészített küldetés kivételével minden esetben a kiválasztott nép területén kezdődik a játék, egy telepes és egy harcos csapat birtokában. Az első dolgunk tehát egy város alapítása, amely akár a későbbi birodalmunk fővárosa is lehet. A városnak a program felajánl egy nevet, de ezt akár át is írhatjuk, nincs különösebb jelentősége. Amint letettük a birodalmunk alapjait, máris nekifoghatunk a gyarapodásnak. Ha biztonságosnak ítéljük a környéket, célszerű egyből munkásokat gyártani, hogy a város lakossága minél előbb gyarapodni tudjon, de ha kószál a környéken bárki más, mindenképpen ajánlott előbb egy újabb csapat harcost toborozni, hogy megvédhessük a még kicsiny és törékeny városunk lakóit. Amíg készül az első egység, a kapott harcosokat indítsuk útra felfedezni a környéket, egyrészt, hogy lássuk merre lesz érdemes terjeszkedni, másrészt azért, hogy a területen lévő kicsi nomád táborok lakói az aranyaikkal együtt csatlakozzanak hozzánk. Amíg a környék megismerése folyik, nézzünk körül egy kicsit a képernyőn, és ismerkedjünk meg a területtel, ahol letelepedtünk. A képernyő bal felső sarkában látjuk, hogy a kincstárunkban mennyi arany lapul, naponta mennyivel gyarapodik, vagy éppen csökken a mennyisége. Alatta egy ikon mögött rejlik egy ablak, amelyben az események és párbeszédek olvashatók vissza. Ez alatt egy százalékjelző és egy kis zöld lombik jelzi, hogy a rendelkezésre álló pénzünk hány százalékát fordítjuk tudományos fejlesztésre. Ennek a működéséről majd később írok. A képernyő tetején felül látjuk a sávot, mely az éppen zajló tudományos kutatás állapotát jelzi, vagyis azt, hogy éppen minek a felfedezése folyik, és hány forduló van még hátra, mire birtokunkba kerül az a bizonyos tudás. A képernyő tetején, a jobb oldalon látjuk, hogy melyik évben járunk, itt láljuk a menüsor előhívó gombját, és mellette a Civilopédiát. Ez tulajdonképpen egy nagyon részletes kézikönyv, amelyben teljes körű leírást és magyarázatot találunk játék minden szereplőjéről, az épületekről, az egységekről, a termékekről, egyszóval gyakorlatilag minden kérdésre választ kapunk, amire csak kíváncsiak lehetünk. Itt találjuk a tanácsadók ikonjait, melyek mögött valójában különféle táblázatokban nézhetjük meg, hogy a birodalmunk éppen merre tart a fejlődésben: milyen a lakosság összetétele (Domestic advisor), hogy alakul a gazdasági helyzetünk (Financial advisor), a birodalmunk politikai állapota és lehetőségei (Change civics), a kapcsolataink más birodalmakkal (Foreign advisor), a katonai erőnk állapota (Military advisor), a technológiai fejlődés helyzete és lehetőségei (Technology advisor), a vallások, melyekkel megismerkedtünk (Religion advisor), a győzelmi kondíciókat, és minderről egy részletes összefoglaló táblázatot. A képernyő alján, a bal oldalon, alul látjuk az éppen kiválasztott egység tulajdonságait, illetve ha egy várost jelölünk ki, az abban éppen gyártás alatt lévő egységet. Ha rámutatunk valamire, e terület fölött jelenik meg egy felirat, amelyből részletes információkat kaphatunk róla. Valamilyen egység esetén annak tulajdonságai (milyen erős, mennyit tud lépni, milyen bónuszai vannak), város esetén annak fejlődési üteme, a termelt munkaerő, a fejlődésre fordított javak mennyisége, a kulturális gyarapodás üteme. Ha egy területre mutatunk, akkor megjelenik, hogy ott mit, és mennyit lehet termelni, egyáltalán mit lehet ott találni, erdő vagy hegy esetén, mekkora ott a védelmi bónusz. Itt láthatjuk még, amennyiben van, az éppen elérhető billentyű- és egérparancsok listáját. A képernyő alján, középen jelenik meg egy ikonsor, amely az éppen kiválasztott

TUDTAD-E?
Hogy ha a telepeseid egy szomszédos államban egy ottani város közelébe mennek, akkor elfogják őket?

egységnek vagy városnak kiadható parancsokat jeleníti meg. Így a város kiválasztásakor a gyártható egységek, épületek és csodák ikonjai jelennek meg, míg egy egység kiválasztásakor a részére kiadható parancsokat látjuk.
A képernyő alján, a jobb szélen találjuk a szokásos „Minimap"-ot rajta különböző színnel jelölve a nemzetek területét. A térkép fölötti ikonsor funkciója a látott terület nézetének a változtatása. Átkapcsolhatunk egy gombnyomással a közeli és a teljesen távoli nézet között, ki-be kapcsolhatjuk a termelhető áruk jelölését, a területen elérhető fejlődéshez és a gyártáshoz szükséges javak mennyiségét, eltüntethetjük a képernyőről az egységeket és a városneveket, amellyel egyidőben láthatóvá válik a játéktér teljes területe (eltűnik a „fog of war"), és ki-be kapcsolhatjuk a különféle nemzetek pontszámainak megjelenítését. Röviden ennyi ismeret elég a fő játéktérről, és amíg ezzel ismerkedtünk, közben elkészült az első legyártott egységünk, és nagy valószínűséggel túl vagyunk az első tudományos kutatáson is, így ideje továbblépni.
A Civilization legfőbb jellemzője, hogy bár minden vezetőnek van egy alaptulajdonsága, ami alapjában meghatározza az általa vezetett nép képességeit, de egyáltalán nem szükséges az alapból beállított tulajdonságokat megtartani, és a nép fejlődésekor ezt az utat követni. Minden egyes tudományos kutatás, vagy egység gyártásának végén felbukkan egy menü, amelyből ki lehet választani, hogy mi legyen a következő lépés. Ennek eldöntéséhez, a tanácsadóink minden esetben megjelölnek két lehetséges választást, amit az elején el lehet elfogadni, de a játék előrehaladtával, különösen mikor már eldöntöttük, hogy melyik utat követjük, célszerűbb inkább elmerülni a részletekbe, és nekünk magunknak dönteni. Ha a tudományos kutatási lehetőségek közül választani, célszerűbb döntés az úgynevezett „Let's see the big picture" menüpontot választani a felsorolás tetején, amivel megnyílik a technológiai fastruktúra teljes méretében. Innen pontosan kiválasztható, hogy éppen melyik tudomány felfedezésére van szükség, legalábbis ha már eldöntöttétek, hogy a birodalmat milyen irányban akarjátok fejleszteni. Ha valaki a katonai erő híve, akkor nyugodtan figyelmen kívül hagyhatja az összes gazdasággal és vallással összefüggő tudományt, de ha boldog, termelékeny és jóhírű birodalom a célja, akkor hangolódjon rá inkább a kulturális és tudományos fejlődésre. Egy azonban minden esetben igaz. Felesleges minden szinten sorban az összes tudományt kifejleszteni, ugyanis ahogy halad az idő, és egyre előrébb haladtunk a kutatási szintek valamelyik vonalán, a többi nép vezetője sorban jelentkezni fog, és fel fogják ajánlani az addig általatok a fejlesztésből kihagyott tudományokat, cserében egy olyanért, amit ti már kifejlesztettetek. Ez egyrészt remek diplomáciai eszköz lehet, hiszen ezen csereajánlatok elfogadásán múlhat egy gyümölcsöző barátság megalapozása, de egy visszautasítás jelenthet akár egy későbbi véres bosszút is (amint azt tapasztaltam is).
Ha a következő egység gyártásáról kell dönteni valamelyik városban, a játékmenet elején nyugodtan elfogadhatjuk valamelyik tanácsadó ajánlását, de ahogy nő a birodalom, gyarapodik a városok lakossága, úgy sokasodnak a problémák is, amiket meg kell oldani a

nemzet minél gyorsabb és gördülékenyebb növekedéséhez.
A leghatékonyabb problémakezeléshez elengedhetetlenül szükséges, a városok részletekbe menő irányítása. Ehhez az egység-gyártás menü felbukkanása esetén, az „Examine city" lehetőséget kell választani, amivel bejutunk a városmenedzselő képernyőre (úgy is elérhetjük, ha kettőt kattintunk a város nevére). Itt alaposan szemügyre vehetjük, hogy pontosan mi történik ott. A bal felső sarokban láthatjuk, hogy az adott városban mennyit fordítanak az összbevételből a tudományra és a kultúrára, és ezen az arányon bármikor változtathatunk. A képernyő tetején középen láthatjuk, hogy a megtermelt javak milyen arányban fordítódnak élelemre, vagyis a lakosság gyarapítására, valamint munkára, tehát a gyártás alatt lévő, vagy legyártandó egység, vagy épület elkészítésére, és itt látjuk azt is, hogy a lakosság mennyire elégedett, vagy éppen elégedetlen a sorsával. A jobb felső sarokban látjuk a megtermelt javak készleteit, valamint azt, hogy azok milyen mértékben, és irányban befolyásolják a lakosságot. A képernyő bal szélén jelennek meg a kereskedelmi kapcsolataink, alatta a városban lévő épületeink, és hogy melyiknek milyen hatása van az embereinkre. Ezzel szemben a jobb oldalon jelenik meg a város lakosságának összetétele. Itt mi magunk is növelhetjük, vagy csökkentetjük, hogy a lakosságból mennyi legyen a mérnök, a kereskedő, a tudós, a művész, a vallási vezető, és a városlakó. Ezen összetétel variálásával is jelentősen befolyásolhatjuk az adott város hangulatát, fejlődését és gyarapodását. Nyugodtan állítgassátok, variáljátok az összetételt, és figyeljétek meg, hogyan változik a képernyő tetején lévő állapotvonal.
A képernyő közepén, a város és közvetlen környezete látható, rajta a különböző területeken elérhető javak szimbólumaival. Egy körrel van mindig jelölve, hogy éppen mely területen folyik termelés. Jól megfigyelhető itt, hogy hol mennyi a fejlődéshez, és mennyi a munkaerőhöz előállított javak mennyisége. Egy adott területre kattintva átirányíthatjuk oda a termelést. Ezzel is bátran kísérletezhettek, és figyeljétek meg, hogyan változnak a számok. Egy dologra kell nagyon vigyázni. Az éhezést nem sokáig viseli el a lakosság, és ha átlépik azt a bizonyos türelmi határt, akár fel is lázadhatnak, és felgyújthatják a várost. Erre is van persze ellenszer, ami legfőképp a nagy létszámú katonaság vagy a szigorú törvénykezés lehet, de jobb a la-

kosságot békében tudni, és feleslegesen nem bonyolítani az életünket.
A képernyő alján találjuk a városban gyárthatók egységek, épületek, és csodák ikonjait. Ha egyre rámutatunk, láthatjuk, hogy annak milyen tulajdonságai vannak, egy épület vagy egy csoda milyen hatása lesz a lakosságra és a gazdaságra, vagy éppen a katonai erőnkre. Egy dolgot mindenképp figyelembe kell venni a döntéseknél. A lakosság bulizni akar, mulatozni, templomba, és színházba járni, és minden nap jól akar lakni, így az elégedetlenkedők száma legeredményesebben azokkal az épületekkel csökkenthető, amelyek révén ilyen lehetőséghez jutnak. Neked, mint a biro-

TUDTAD-E?
Hogy ha egy kémet küldesz egy idegen városba, és lebukik, az azonnali háduzenet nélküli háborúval jár?

TUDTAD-E?
Hogy az ellenség nem tudja használni az útjaid, csak a felderítői?

dalom tejhatalmú urának, az a dolgod, hogy minél nagyobb legyen a városok népessége, így minél nagyobb termelőerővel járuljanak hozzá a tudományos fejlődéshez, és a különböző egységek vagy épületek gyártásához. Ahhoz, hogy ezt az egyensúlyt fenn tudd tartani, bizony munkahelyeket is kell építeni, bármennyire is utálják ezt a városlakók. Ahhoz, hogy gyarapodjanak, vallási vezetőknek kell a lenni városokban, még akkor is, ha ezzel a családoknak kevesebb kaja jut, és hogy elvond a figyelmüket a nehézségekről, művészeket is el kell tartaniuk, a tudományos fejlődéshez pedig tudósokat és mérnököket.
A legfontosabb pedig az, hogy minden időben felkészült legyél egy váratlan ellenséges támadásra, hiszen ha már megjelent a területeden idegen katonai egység (még akkor is, ha még nem üzent hadat), ha megtámadják és elfoglalják egy védtelen, vagy alig védett városod, csak súlyos áldozatok árán fogod tudni visszafoglalni, már ha egyáltalán képes leszel rá. Mindezek egyensúlyát tudod hangolni, a rendelkezésedre álló információk alapján, amit a városirányító képernyőn láthatsz, az okosan megválasztott egység-, épület-, és csodagyártás ütemezésével.

Military

Tekintve, hogy ez alapjában véve egy körökre osztott stratégiai játék, amelynek a fő célja a legnagyobb és a legerősebb gazdasági hatalom létrehozása akár erőszak árán is, a legfőbb szerepet a katonák fogják kapni, minden egyéb a katonai erő fejlődésének a kiszolgálását szolgálja. Lássuk először is, mit kell tudni a hadseregről. Ahogy az természetes, a Civilizationban is megjelenik csaknem az összes olyan fegyvernem, mely egyébként a valóságban is létezett, és létezik, bár egy kissé más csoportosításban, mint ahogy azt megszokhattuk. A klasszikus csoportosítás szerint vannak ugyebár a szárazföldi, vízi, és légi egységek. Ebben a játékban, tekintve, hogy nem csupán a modern kor fegyvereseivel találkozhatunk, kissé felborult ez a csoportosítás. Ennek legfőbb oka az, hogy a különféle fegyveres csapatok fejleszthetőségét függővé kellett tenni a technológiai fejlesztések szintjével és irányával. Csak hogy egy példát említsek, amíg nem találtuk fel a vadászatot, addig nem lehet íjász csapatunk, és amíg nem tudunk halászni, nem lesz hadihajónk sem. De ennyire ne ragadjunk le a részleteknél, és az egységek csoportosításaival ismerkedjetek meg a táblázatból. Minden egység rendelkezik egy bizonyos fokú erővel, és az egy körben végrehajtható lépésszámmal. Az erejük növelhető a sikeres ütközetek után kapott tapasztalati pontokkal, bónuszokkal, valamint az előléptetésekkel. A mozgásuk sebessége viszont nagyban függ attól, hogy milyen terepen lépkedünk velük. Egy szimpla egy lépéses csapatot is át tudunk mozdítani a birodalom egyik végéből a másikba, ha a területet már behálóztuk utakkal, sőt vasútvonalakat építettünk, viszont kínkeserves lassúsággal tudnak mozogni még a gépesített csapatok is egy civilizálatlan területen. A csapatok támadó és védekező erejét jelentősen befolyásolja az összecsapás helyszíne is. Egy erdős terepen például ajánlatosabb kivárni, amíg az ellenség támad, mert az ilyen helyeken 50%-al nő minden csapat védekező ereje. A harckocsikat például vétek a város falai mögött tartani, mert 25%-al csökkentik a város védekező erejét, ennek ellenére belátható, hogy a városfalak mögött minden csapatnak nő hol kisebb, hol nagyobb mértékben a védekező képessége. Ha megtámadtok egy várost, mindenképpen vegyétek számításba, hogy a falak mögött lapuló csapatok, még ha ugyanolyan típusúak is, mint amivel megtámadjátok őket, mennyivel lettek erősebbek, így elkerülhetitek a kellemetlen meglepetéseket. Harc közben érdemes vigyázni a csapatokra, és ha egy mód van rá, el kell kerülni a reménytelen összecsapásokat, mert a szerzett tapasztalati pontok, és a különféle jutalombónuszok megszerzésével igen ütős egységeket lehet fenntartani. Ha csak egyetlen katona is életben marad egy csapatból, néhány kör elteltével ismét teljes létszámmal, tapasztalati pontokkal, és bónusztudással áll csatasorba, nem is beszélve arról, hogy kevesebb időbe kerül felgyógyítani egy egységet, mint újból legyártani. Ezenkívül némelyik csapatot tovább lehet fejleszteni egy teljesen új, akár modern kori fegyvernemmé. Így például a karavellből tengeralattjáró, vagy a kozák lovasból helikopter lehet. Az elérhető bónuszokról, és előléptetésekről egy újabb táblázatban találtok információkat.
A harcok kimenetelét tehát egyrészt nagyban befolyásolják az eddig felsoroltak, de van itt még valami, ami nem kis meglepetést okozott számomra. Nagyon úgy fest a dolog, hogy az egymással összecsapó fegyvernemek fajtája kevésbé lényeges, mint az egy csoportban lévők erejének összpontszáma. Történt ugyanis, hogy egy harckocsival megtámadtam egy várost, melyet egy rakás íjász, muskétás meg egyéb ilyen gyenge fegyverzetű társaság védett, és csak néztem ki a fejemből, amikor a muskétások szétlőtték a tankomat. De ugyanez történt a helikoptereimmel, mikor megtámadtam egy csapat lovagot. Simán lekardozták az égről a madaraim. Lehet hogy ez prog-

TUDTAD-E? Hogy az ellenség először a városod körüli farmokat és bányákat fogja lerombolni?

TUDTAD-E? Hogy ha békét ajánlottál egy másik népnek, egy jó darabig nem tudsz neki hadat üzenni?

Billentyű parancsok

- *[Ctrl] + I* és az *[Alt] + I* megnyomásával a különböző mértékben eltüntethető a képernyőről a felesleges információ
- *Az egér görgője*, vagy a *[PgUp]-[PgDn]* zoomolásra használható
- *[Ctrl] + S* a játék mentése, *[Ctrl] + L* a mentett állás betöltése
- *[Shift] + F5* gyorsmentés, *[Shift] + F8* gyorstöltés
- *[Ctrl] + balra* vagy *jobbra* nyíl: a kameraállást forgatja el 45 fokban
- *[Ctrl] + kattintás egy egységen:* valamennyi hasonló egység kijelölése
- *[Alt] + kattintás egy egységen:* minden egység kijelölése
- *F12* a Civilopedia megnyitása
- *F11* váltás a legtávolabbi nézetre
- *[Esc]* megnyitja a menüt, a *[Ctrl] + O* megnyitja a játékbeállításokat
- *Kattintás az egér középső gombjával*, vagy a *[C]* megnyomására a nézet az aktív egységhez ugrik
- *[Ctrl] + szám* megnyomása egy csoport vagy egység kijelölése után, az adott számhoz rendeli a csoportot, így később a szám megnyomásával azonnal kijelölhető
- A városnézetben ha megnyomjuk a *[Ctrl] + szám* kombinációt, egy másik városban megnyomva az adott számot, ott ugyanazt a terméket kezdik gyártani, mint az előzőben
- *[Alt] + Q* a játék azonnal feladása. Multiplayer módban a gép átveszi a pálya irányítását
- *[Ctrl] + W* a world builder bekapcsolása
- *[Home] és [End]* váltás a városok között a térkép módban
- *[Insert]* megnyitja a legközelebbi várost, kattintás a középső gombbal, bezárja
- *[Ctrl] + M* a zene ki-be kapcsolása
- Valamely egység kijelölés után jobb kattintás egy adott területre, és azonnal megkezdi a mozgást, ha van még lépése abban a körben
- *[Shift] + jobb kattintással* megadható, mely útvonalon lépkedjen végig egy kijelölt egység
- *[Ctrl] + [Tab]* megnyitja a naplót

Van még ezeken kívül néhány billentyűparancs, de azok kevésbé érdekesek vagy hasznosak, így nem foglalom velük a hélyet. A billentyűparancsokat a Civilopediában találjátok, és nem az opciók között, ahogy azt más játékokban megszokhattátok.

ramhiba, lehet, hogy szándékosan van így, egy biztos, az ilyen esetőségeket is vegyétek számításba.
Már csak egy rövid gondolat maradt hátra a katonákról, mégpedig a kiadható parancsok kérdéskörre. Egy csapatot vagy mozgatunk minden körben, vagy egy bizonyos helyhez kötjük. Ha nincs egy csapat lekötve, akkor minden körben lépkedni fog, amíg el nem éri a kijelölt célját, ami alól akkor van kivétel, ha menet közben ellenséggel találkozik. Ha nem akarunk egy egységet mozgatni, akkor lehetőségünk van egy város, vagy egy terület védelmére kijelölni őt (életbe lépnek a védelmi bónuszok) vagy egyszerűen be kell állítani nekik az ellenség figyelését. Az első esetben csak akkor támadnak, ha támadás éri őket, míg a második esetben, ha a közelükbe lép egy ellenséges csapat (csak akivel háborúban állunk, és a barbárok) azonnal megtámadják azt, legyenek azok bármekkora túlerőben. Az egyetlen dolog, amit hiányoltam, az a folyamatos támadási parancs kiadása. Ez benne volt az előző részben, vagyis például egy romboló, vagy egy tüzérségi csapat addig lőtt egy adott célt, amíg azt abba nem hagyattuk vele, de ebben a részben minden körben ismét ki kell adni ezeket a parancsokat, ami sok felesleges kattintgatást jelent. De lépjünk tovább, és lássuk a többi nagy területet.

Diplomácia

A másik legfontosabb része a játéknak, a más nemzetekkel kialakított politikai, és gazdasági kapcsolatok szövevénye, ami jelen esetben a diplomácia keretei közé szorult, nem kis mértékben leegyszerűsítve a dolgunkat. Addig, amíg nem találkozunk össze egy másik néppel, ahogy az logikus is, nem tudunk vele kapcsolatba lépni, ezzel szemben a többi nemzet megszólíthat bennünket. A kapcsolatfelvétel szinte minden esetben azzal kezdődik, hogy választás elé állítanak, hogy háborúzunk, vagy békében élünk egymás mellett. Ha a háború mellett döntünk, amennyiben egy szomszédos országgal van dolgunk, elég hamar megtapasztaljuk, milyen is szüntelen támadások között kormányozni az országunkat. Ha egy távoli birodalomról van szó, nagy valószínűséggel nyugtunk lesz egy darabig, feltéve, hogy a szomszédunk nem veszi zokon, hogy az ő barátjával és szövetségesével mi háborúban állunk. De ugyanez fordítva is előfordulhat, miszerint a drága szomszéd szóvá teszi, hogy ugyan már mi mért barátkozunk az ő ellenségével, és ezen sürgősen változtassunk, különben megbánjuk.
A diplomácia útjai, mint az ebből is látszik, sokszor szövevényesek és kifürkészhetetlenek. Az viszont biztos, hogy furfanggal, kedveskedéssel, ajándékokkal könnyebben jutunk előre, mint rátarti, arrogáns viselkedéssel. Kivétel ez alól, ha elég erősnek érezzük magunkat, és egy pökhendi vezetőtől meg akarunk valamit szerezni, mert akkor fenyegetőzéssel, és zsarolással érhetjük el könnyebben a céljainkat. Egy másik ország vezetőjét úgy szólíthatjuk meg legegyszerűbben, ha a képernyő jobb szélén alul látható nevek közül kiválasztjuk, akivel beszélni akarunk, és kétszer rákattintunk a nevére. Ekkor a felbukkanó ablakban, az előre beállított szövegek közül választhatunk, hogy kereskedni szeretnénk, a véleményére vagyunk kíváncsiak valakiről, netán hadat akarunk neki üzenni (ezt megtehetjük úgy is, ha belépünk egy csapatunkkal a területére, vagy az [alt] megnyomásával egyidejűleg a képernyőn a nevére kattintunk).

Bonuszok, előléptetések

Előléptetés	Mely típusú egység kaphatja	A hatása
		+ 10 % sérülést okoz város bombázásakor
		+ 25% erőfölény a páncélozott egységekkel szemben
		Nem támadhatják sem a tenger felől, sem a folyó túloldaláról
		+ 20% sérülést okoz terület támadásakor
		+ 30% sérülést okoz terület támadásakor, + 10% erőfölény kézifegyveresek ellen
		+ 50% sérülést okoz terület támadásakor, + 10% erőfölény lőfegyveresek ellen
		Körönként többször tud támadni
		+ 25% erőfölény ostrom fegyverekkel szemben
		+ 20% védelmi bonusz a városban
		+ 25% védelmi bonusz a városban
		+ 25% védelmi bonusz a városban, + 10% előny a kézifegyveresek ellen
		+ 20% erő város támadásakor
		+ 25% erő város támadásakor
		+ 30% erő város támadásakor, + 10% erőfölény lőfegyveresek ellen
		+ 10% erősség
		+ 10% erősség
		+ 10% erősség
		+ 10% erősség, + 10% egészség sík terepen vívott harcban
		+ 10% erősség, + 10% egészség sík terepen vívott harcban
		Tudja használni az ellenség útjait
		+ 25% erőfölény az íjászokkal szemben
		1 extra első csapás
		1 extra első csapás
		2 extra első csapás
		2 extra első csapás, + 10% erőfölény a kézifegyveresek ellen
		+ 10% esély elkerülni az ellenséges csapást
		+ 20% esély elkerülni az ellenséges csapást, hatástalan rá az ellenség első csapása
		+ 25% erőfölény a formációban támadó egységekkel szemben
		+ 20% védelmi bonusz a hegyekben
		+ 30% védelmi bonusz a hegyekben, dupla mozgási sebesség a hegyekben
		Gyógyulni tud mozgás közben is
		+ 10% egészség a csapatban lévő ugyanolyan egységeknek
		+ 10% egészség a csapatban lévő minden egységnek
		+1 mozgáspont
		+1 mozgáspont
		+1 mozgáspont
		+ 25% erőfölény a puskaporos fegyvert használó egységek ellen
		+ 1 látótávolság
		+ 25% erőfölény a kézifegyvert használó egységek ellen
		+ 20% védekező erő a dzsungelben, + 20% védekező erő az erdőben
		+ 20% védekező erő, és dupla mozgáspont a dzsungelben, és az erdőben

Ahogy kiteljesednek a diplomáciai kapcsolataink, úgy bővülnek persze a párbeszédekben rejlő lehetőségeink, így később megjelenik

egy várost akarunk megszerezni magunknak, akkor ajánlatos magunkhoz édesgetnünk, és a maximális jóindulatunkról biztosítani a ki-

het, kevésbé lényeges, mint az eddigiek, de én azt javaslom, egy pillanatra se hanyagoljuk, hiszen a birodalmunk lakóira, és ezen keresztül a gyarapodásunkra ennek lesz a legnagyobb hatása.

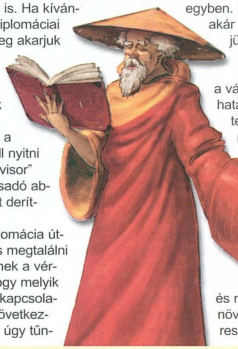
A kultúra és a vallás

Nem kevésbé bonyolult ennek a területnek az igazgatása sem, ráadásul jelentősen befolyásolja a populációnk alakulását, a városlakók hangulatát, és ezen keresztül hatással lesz a gazdasági teljesítményünkre, de erről majd később. Ehhez a területhez tartoznak a különféle vallások adoptálásai, a buddhizmustól a kereszténységig, a különféle templomok, szerzetesrendek. Mindezek komoly hatással vannak a lakosaink hangulatára, így például néhány templommal csökkenthetjük az elégedetlenkedők számát, és többet fordíthatunk a javakból a munkaerő növelésére. A templomok ezeken kívül közvetlen gazdasági hatással is bírnak, mert mondjuk egy hindu Mandir felépítése után a város vonzáskörzetében lévő marble (márvány) feldolgozása dupla sebességgel folyik, de ugyanez igaz egy keresztény templom esetén is, csak ekkor a stone (kő) kitermelése és feldolgozása duplázódik meg. Mindezzel persze nem merül ki a vallás jótékony hatása, hiszen a papoknak köszönhetően a lakosság a megtermelt javak tudományos kutatásra fordítható arányának növelését kevésbé veszi zokon. Amikor egy várost alapítunk, körülötte egy szűk körben jelenik meg, hogy meddig tart a városhatár, mely tulajdonképpen a birodalmunk határa is egyben. Ha egy újabb várost alapítunk, akár egy távoli területre is küldhetjük a telepeseinket, hiszen nem feltétlenül kell a határoknak összeérni. Ezek a kis területek a városok körül egyben annak a határát is jelölik, ameddig az adott területek hatnak a környezetükre. Ezt a területet tudjuk növelni a kulturális fejlődésünkkel, aminek a körönkénti gyarapodását jól megfigyelhetjük a városirányító képernyőn. A bal szélen alul látjuk a lila csíkot, és hogy mekkora a körönkénti gyarapodása, és mikor fog szintet lépni, azaz növekedni a városhatár. Minél agresszívebben nő a kulturális ha-

akár a meg nem támadási szerződés, vagy akár a háborús szövetségre lépés lehetősége is, de ezek már bizony meghatározott épületek, vagy tudományos szint eléréséhez kötöttek. Ez a feltételrendszer olyannyira bonyolult, és annyira függ a korábbi lépéseinktől, hogy ezt szinte csak kitapasztalni lehet, esetleg kiolvasgatni a kézikönyvből. A legtöbb lehetőséget a kereskedelmi kapcsolatok mögött találjuk, melyek kiaknázásához jelentős országot kell kormányoznunk, és a sikeres üzletek lebonyolításához megfelelő cserecikkekkel kell rendelkeznünk. Más a helyzet persze, ha bennünket szólítanak meg, mivel ilyenkor legtöbbször valamely árucikket, vagy tudományt akarnak velünk cserélni. Ha jót akarunk magunknak, célszerű az ilyen ajánlatokat elfogadni, feltéve persze, hogy nem akarnak nagyon lehúzni. Egy lovat egy tehénért nyugodt szívvel elcserélhetünk, de nem jó ötlet a képzési rendszer tudományát átadni a lovaglás tudományáért. Na de itt jön be a képbe a diplomácia furfangossága. Ha ugyanis ara számítunk, hogy a későbbiekben valami ritka nyersanyagot, netalán akár

TUDTAD-E?
Hogy egy hadihajóra a szárazföldről nem tudsz lőni?

szemelt partnerünket. Ha mi akarunk valamilyen téren kezdeményezni, jó választás lehet valamilyen ajándékkal kezdeni, majd néhány kör múlva rátérhetünk a kereskedelmi ajánlatokra is. Ha kíváncsiak vagyunk a kialakult diplomáciai kapcsolatrendszerre, és meg akarjuk nézni melyik uralkodónak kivel milyen politikai, és gazdasági kapcsolatai vannak, vagy arra vagyunk kíváncsiak, hogy ki mivel hajlandó kereskedni, és mi a féltett kincse, csak meg kell nyitni azt a bizonyos „Foreign advisor" vagyis a diplomáciai tanácsadó ablakot, és ott mindenre fényt derítünk.



Nem egyszerű dolog a diplomácia útvesztőjében bolyongani, és megtalálni a helyes utat, és mindenkinek a vérmérsékletére van bízva, hogy melyik utat választja, kivel milyen kapcsolatot alakít ki. Most viszont következzen az a terület, amely bár úgy tűn-

tás, annál jobban kitolódik a birodalmunk határa, egészen addig, amíg el nem éri a szomszédos állam határát. Még arra is lehetőség van, hogy ezt a határt eltoljuk, de ehhez olyan erős kulturális hatásra van szükség, amely nagyobb, mint a szomszédos állam határához közeli városban lévő valamely épület hatása. Ilyenek lehetnek a kulturális csodák, például a Notre Dame, Versailles, vagy a Taj Mahal. Ha gyorsabban akarjuk növelni a birodalmunk méretét, ajánlatos figyelmet fordítani tehát a kulturális fejlődésre is, és olyan épületeket is építeni, amelyekkel ehhez is hozzájárulunk. Kezdetben ilyenek tehát a templomok, a könyvtárak, a kastély, vagy akár egy egyszerű Obeliszk felhúzása. Ezeknek az épületeknek tulajdonképpen lakosság hangulatának javításán, és a kulturális gyarapodáson kívül más hasznuk nincs de mégis nélkülözhetetlenek. Most pedig térjünk rá arra a területre, amely szinte mindennek a mozgatórugója, arra, ami nélkül tulajdonképpen semmi sem működhet.

A gazdaság, és az ipar

A gazdaság és az ipar alapjait minden esetben a workerek teremtik meg. Ők azok ugyanis, akik a birodalom területén utakat, farmokat, citadellákat, bányákat, fatelepeket, szélmalmokat, vízimalmokat, és minden egyéb, városon kívüli építményt felépítenek. Ahogy haladunk előre a tudományos felfedezésekben, a bányákban egyre újabb és

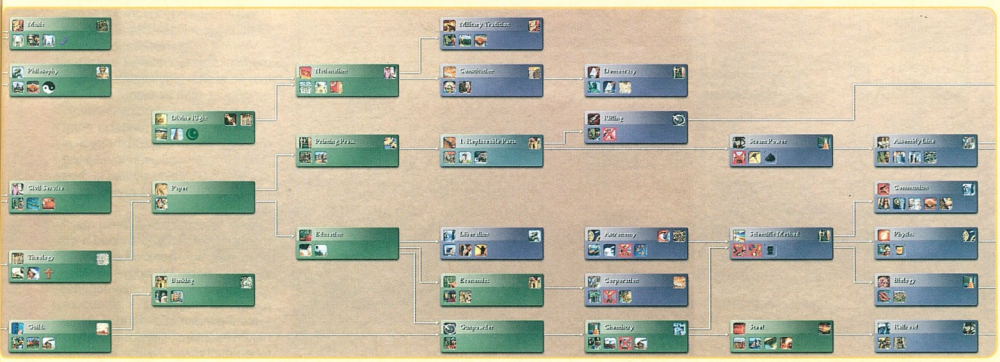
újabb nyersanyagokra találnak, amelyek szükségesek lesznek az egyre fejlettebb felszereléssel ellátott egységek gyártásához, képesek lesznek az erdőirtásra, egy bizonyos szint után pedig

TUDTAD-E?

Hogy atomrakétát csak a birodalmad határától biztonságos távolságra lévő városra küldhetsz?

öntözés nélkül is bárhol tudnak majd termelni. Ha már tudjuk mire használni, elkezdenek vasat, rezet, alumíniumot, szenet, és a mezőkön olajat bányászni, a városokban pedig készülnek az egyre modernebb épületek, és az egyre fejlettebb egységek. Kezdetben vassal burkolhatjuk be a katonáinkat, később, ahogy megismerjük a kémiát, jönnek a lőport használó fegyverek, majd eljutunk a járművekig, az alumínium és az olaj felhasználásával a modern harkocsiig, és akár a lopakodó bombázóig. Az elején a munkásaink nagy kiterjedésű úthálózatot tudnak építeni, amelyen gyorsabban tud mozogni az áru, de ugyanígy az egységeink is. Később mikor már ismerjük a vasat, és szenet is bányászhatunk, megépülhetnek a vasútvonalak, melyeken még gyorsabban mozoghat minden. Eleinte célszerű nekünk magunknak kijelölni a munkásoknak, hogy hol mit építsenek, de ahogy kiépül a gazdaság, sokkal egyszerűbb beállítani az automata módot, ami után maguktól tudni fogják, hogy hová mit építsenek. Ők lesznek azok is, akik kiépítik a városok közötti kereskedelmi útvonalakat, csak ki kell nekik adni ezt a parancsot.

De nézzünk rá egy kicsit a területre, melyen uralkodunk. A legtöbb területen megtaláljuk a füves mezőt, a legelőket, a hegyeket, az erdőket, a folyótorkolatokat és mocsaras területeket, néhol pedig sivatagot, vagy éppen kies, sziklás részeket. Minden területen más-más lesz, amit termelni tudunk, így a mocsaras részeken rizst, a füves mezőkön gabonát, az erdőben fát, vagy az erdőt kiirtva, a helyén szintén gabonát, a legelőkön sertést, marhát, birkát, lovat nevelhetünk, és találunk időnként különleges helyeket, ahol például kukoricát termelhetünk, vagy selyemhernyót nevelhetünk. A kietlen helyeken úgynevezett cottage-okat, tanyákat tudnak építeni, és az itt élők a befizetett adójukkal a kincstár bevételéhez járulnak hozzá. A sivatagokban találjuk meg az olajlelőhelyeket, a hegyekben, de néha akár a mezőkön is a különféle ásványokat, így a szenet, a rezet, a vasércet, a timföldet az alumíniumhoz, vagy éppen a követ és a márványt. Ha szerencsénk van, akkor szinte mindenből találunk a birodalmunk területén, és nem lesz akadálya a különleges cuccok gyártásának, de ha valami hiányzik, kénytelenek leszünk kereskedni valamelyik másik országgal. Akkor van pechünk, ha valamely fontos alapanyag pont egy ellenségünk, vagy egy olyan ország birtokában van, amelyikkel nincs valami jó kapcsolatunk, és nem hajlandó nekünk eladni belőle. Olaj nélkül például ne is álmodjunk arról, hogy légierőnk lesz, kivéve, ha megfelelő áru, vagy pénzösszeg fejében be tudjuk szerezni.



Ha valamelyik állammal katonai szövetségre léptünk, akkor a kereskedelem annyiban módosul, hogy ha valamire szükségünk van, azt a szövetségesünktől akár ingyen is megkaphatjuk, csak kérni kell, amit természetesen tőlünk is elvárnak. A gazdaságunk szép lassan gyarapodik, ahogy nő a lakosság egyre több árut lesznek képesek termelni (nem a workerek dolgoznak a földeken és a bányákban), és a kincstár bevételei is egyre nagyobbak lesznek. A lakosság adózási szintjét nem tudjuk módosítani (még szerencse, hogy nem kell ezzel is bajlódni), csupán az összes bevételt tudjuk arányaiban elosztani három terület között. A legfontosabb a tudományos kutatás, amit az a kicsi zöld lombik jelöl (már korábban írtam róla), amely kezdetben jó, ha 100%-os szinten áll, csak mikor a lakosság elkezd morgolódni, akkor kell visszavenni egy, a kutatást még nem gátoló szintre. A másik terület, amelyhez hozzájárulhatunk a bevételeinkből, az a kultúra, melyet a kis lila hangjegyek jelölnek. A kulturális fejlődéshez, ahogy azt korábban írtam, néhány speciális épület is hozzájárul, de egy erős gazdaságú városban a kincstár bevételeiből erre a területre fordított hányad sokkal jobban megdobja ennek a növekedését. Variáljatok nyugodtan a százalékos elosztások között, és figyeljétek, hogyan változnak a számok a képernyőn. Nem árt időnként végignézni a városokat, és megpiszkálni egy kicsit az értékeket, különösen ott, ahol tűzijátékokkal szórakoztatja magát a lakosság a nagy jólétben.

A gazdaság irányítása szerencsére sokat egyszerűsödött, és semmi ördöngösség nincs benne. A bajok csak akkor kezdődnek, ha a lakosság nagyon elégedetlen lesz, mert innen

nagyon nehéz és hosszú folyamat visszaforditani a hanyatlást, mivel minél több az elégedetlen, és mérges lakos, annál kisebb a város munkaereje, így annál tovább tart felépíteni nekik bármit is, és előfordulhat, hogy előbb tör ki egy véres lázadás, mintsem úrrá lehetünk a helyzeten. Nem szabad tehát a városokat magukra hagyni, és nagyon fontos, hogy időnként a körmükre nézzünk, hogy mi folyik odabent, vagyis ahogy már említettem, a tanácsadókra nem kell mindig hallgatni, hiszen minden szentnek maga felé hajlik a keze, mivel a katonai tanácsadó minél több katonát akar a falak közé, a gazdasági tanácsadó az ipari létesítmények gyarapítását erőlteti, a kulturális tanácsadó, pedig a lakosok kedvében akar járni. Azért vagy te a birodalom ura, hogy mérlegeld a javaslatokat, és dönts.

TUDTAD-E?

Hogy ha békét kötöttél egy néppel, a katonáidnak nem léphetsz a területére?

Már mindent tudunk

Ha elolvastátok eddig a cikket, és kipróbáltátok, amiket eddig leírtam, nagyjából eredményesen el tudtok már kormányozni bármilyen birodalmat, és győzelemre tudjátok vinni a nemzetet, amelynek az élén álltok. Akad persze még néhány finomság, apró részlet, melyekre nem árt odafigyelni, és pont ezek azok a dolgok, amikre játék közben lehet rájönni, néhány kudarc árán. Összeszedtem ezeket egy csokorba, hogy megosszam veletek.

Mielőtt rátérek a tippekre, és a tanácsokra kiemelek ide külön egy megjegyzést! Az interneten keringő cheat módszer nekem nem működött, mivel nem tudtam előhívni semmilyen módon a konzolt. Viszont rájöttem egy igazán trükkös dologra, ami bármelyik pályán bármikor alkalmazható. Játék közben lépj át a World Builder módba, és ott bármilyen egységet, vagy épületet elhelyezhetsz a játéktéren. Ha úgy gondolod elegendő lesz az erősítés, lépj vissza a játékmódba, és láss csodát, használhatod, amit elhelyeztél a területeden. Hozzátesszem, ha élvezni is akarjátok a játékot, ne használjátok ki ezt a lehetőséget, mert ezzel pont a játék lényege veszik el.

Tippek, tanácsok

- Egy egyszerű „scout" egység jelenléte a városban már növeli a termelékenységet
- Mindig vedd figyelembe, hogy melyik egységnek mi az erőssége, és mi a gyengéje. Például egy fejszés csapat (axeman) jó választás egy kardos (swordsmen) egység ellen, vagy a kardos csapat jól használható a városok elleni támadáskor, de az íjászokkal ne akarj egy várost bevenni.
- Időben derítsd fel, hogy kinél milyen termék, vagy tudomány eladó, mielőtt más felvásárolja előled.
- Vigyázz a veterán csapataidra, mert sokszor többet érsz egy tapasztalt, de elavult fegyverzettel felszerelt egységgel, mint az újonc, de modern fegyverekkel felszerelt csapattal.
- Egy újabb polgári rendszer nem mindig jobb. Ne engedd, hogy a program automatikusan mindig az újabbat válassza, te döntsd el, hogy mikor engeded meg a népednek a váltást.
- Tarts egyensúlyt a kutatási ütemedben. Ne pazarold az időd a drága és sok munkaerőbe kerülő fejlesztésekre, hagyd, hogy más kifejlessze ezeket, és te majd megvásárolod.
- Nem minden várost tudsz ideális helyre felépíteni, viszont a környezetében attól még lehetnek a gazdasá-

godnak szükséges értékes nyersanyagok. Koncentrálj ilyenkor az ásványok bányászására, és juttass élelmet az itt lakóknak a többi városodból. Hogy hogyan? Add ki a workereidnek a kereskedelmi útvonalak kiépítése parancsot. Ők majd mindent elintéznek.

- Ne léptess elő minden egységet azonnal. Figyeld meg, hogy az ellenség milyen összetételű lesz, és azt a képességüket javítsd, amelyikre leginkább szükségük lesz.
- Légy körültekintő, mikor aláírsz egy „Open Borders" szerződést. Biztos, hogy a „barátod" a tőled vett terméket nem fogja drágában továbbadni?
- Soha ne hanyagold el a birodalmad kulturális fejlesztését. A kastélyok és a városfalak megvédenek ugyan a lőfegyverektől, de az erős kulturális hatás az egész birodalmadban növeli a védekező erőt.

TUDTAD-E?
Hogy a legjobb módszer megszerezni egy uralkodó bizalmát, ha ajándékot adsz neki?

- Ha találsz valahol egy értékes nyersanyaglelőhelyet, de még nem tudod kiaknázni, mert nem állsz technikailag azon a szinten, vagy a birodalmad határán kívül esik, állíts oda egy egységet, hogy felügyeljék a területet, és más ne tudja elhalászni az orrod elől.
- Ha el akarsz foglalni egy várost, vigyél magaddal minél több ostromfegyvert. Bombázd, ameddig tudod a város védelmét és a benne lévő csapatokat, hogy kellően előkészítsd a tényleges támadást.
- A „Flanking promotion" (cselezési bónusz) csak támadáskor hasznos. Ha van mozgástartaléka az ilyen bónusszal előléptetett egységnek, akkor képesek lesznek kitérni az ellenség válaszcsapása elől.
- Figyeld folyamatosan a bejelentéseket, hogy melyik nép milyen vallást alapított, vagy milyen csodát épített fel. Ezekből az információkból megtudhatod, milyen irányban fejlődik az ellenséged.
- Ha elhatároztad, hogy valamelyik vallás mellett leteszed a voksod, akkor azon igyekezz, hogy minél előbb elterjeszd minden városodban.

A vallásos emberek nagyobb intenzitással és kevesebb bérért dolgoznak.

- A nyitott határok lehetővé teszik, hogy a szomszédos birodalmakban terjeszd a te vallási kultúrád. Minél szélesebb körben tudod ezt megtenni, annál szorosabb baráti kapcsolatokat tudsz kialakítani a szomszédaiddal.
- Emlékezz rá, hogy városonként csak két nemzeti csodát építhetsz. Ott, ahol később vasszerkezetű nemzeti csodát akarsz felépíteni, ne fejleszd ki a hősi és a nemzeti eposzt.
- Mindig kíséred figyelemmel az ellenfeleid fejlesztéseit. Ha látod, hogy valahol befejeződött a „Manhattan Project" nézz utána, hogy kinek áll rendelkezésére uránium, hogy atomfegyvert készítsen.
- A város populációjának növekedése megáll arra az időre, amíg ott settlers-t vagy workers-t készítesz. Előbb hagyd, hogy a lakosság létszáma elérjen egy már termelékeny szintet, és csak utána készíts benne ilyen egységet.
- A háborúk gyakran egy nap alatt végetérnek. Azonban ha nem vagy elég erős, hogy egy rohammal elfoglalj egy várost, a csapataiddal rombold le a várost körülvevő falvakat és farmokat. Hamarosan békeajánlatot fogsz kapni, és az ellenség kapitulálni fog.
- Minden esetben derítsd fel a birodalmadat körülvevő területet, hogy tudd, merre milyen termékeket találsz, és tervezd meg, merre fogsz terjeszkedni. Ha te birtoklod valamely nyersanyagból a környezeted valamennyi lelőhelyét, jelentős hasznot húzhatsz belőle.
- Ha a birodalmad tengerrel is határos, soha ne hanyagold el a haditengerészetet. Vigyázó szemeiddel fürkészd a partmenti vizeket, hogy megakadályozd az ellenséged a partraszállásban.
- Légierő nélkül elveszel, ha az ellenséged a levegőből támad, mivel az egyedüli módja a bombázók visszaverésének, ha elegendő vadászrepülőt tartasz a légteredben.

Az egységek csoportosítása

Csoport	Csapatok	Ereje	Lépésszám	Ár
Íjász csapatok	Archer	3	1	25
	Skirmisher	4	1	25
	Longbowman	6	1	50
	Crossbowman	6	1	60
	Cho-Ko-Nu	6	1	60
Páncélos csapatok	Tank	28	2	180
	Panzer	28	2	180
	Modern Armor	40	2	240
Lőfegyveres csapatok	Musketman	9	1	80
	Musketeer	9	2	80
	Rifleman	14	1	110
	Redcoat	16	1	110
	Grenadier	12	1	100
	Infantry	20	1	140
	SAM Infantry	18	1	150
	Marine	24	1	160
	Navy SEAL	24	1	160
	Mechanized Infantry	32	2	200
Helikopter	Gunship	20	4	160
Kézifegyveres csapatok	Warrior	2	1	15
	Quechua	2	1	15
	Swordsman	6	1	40
	Jaguar	5	1	40
	Praetorian	8	1	40
	Axeman	5	1	35
	Maceman	8	1	70
	Samurai	8	1	70
	Spearman	4	1	35
	Phalanx	5	1	35
	Pikeman	6	1	60
	Chariot	4	2	25
	War Chariot	5	2	25
	Immortal	4	2	25
	Horse Archer	6	2	50
Formációban támadó csapatok	Keshik	6	2	50
	Knight	10	2	90
	Camel Archer	10	2	90
	Conquistador	10	2	90
	Cavalry	15	2	120
	Cossack	18	2	120
	War Elephant	8	1	60
	Galley	2	2	50
	Caravel	3	3	60
	Galleon	4	4	80
Tengerész csapatok	Frigate	8	4	90
	Ironclad	12	2	100
	Transport	16	5	125
	Destroyer	30	8	200
	Battleship	40	6	225
	Submarine	24	6	150
	Carrier	16	5	175
Felderítő csapatok	Scout	1	2	15
	Explorer	4	2	40
Ostrom fegyverek	Catapult	5	1	40
	Cannon	12	1	100
	Machine Gun	18	1	125
	Artillery	18	1	150

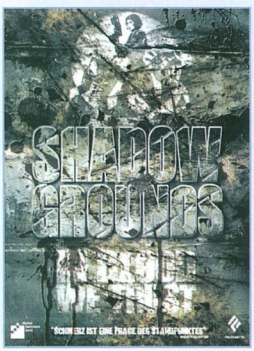
Azt gondolom ennyi jó tanács éppen elegendő ahhoz, hogy valóban élvezettel tudjatok játszani ezzel a nemmindennapi programmal. Remélem, hasznos volt, amit elolvastatok, és tudtam segíteni mindenkinek egy kicsit, hogy bátrabban belevágjon a legnagyszerűbb stratégiai játék immáron negyedik, és egyben legjobb részébe.

Clemi

SHADOWGROUNDS

Egy rég elfeledett stílust elevenít fel a most kitárgyalásra kerülő játék. Bár ez is megdolgoztatja a videókártyát, alapvetően egy felülnézetes akciójáték, valami olyasmi, mint annak idején az Alien Breed vagy a Take no prisoners. Afféle 2D-s Doom, mivel a játék hangulata és története hasonlít a nagysikerű FPS-ére, bár alapvetően inkább a Függetlenség Napja és a Bolygó neve: halál sztorijára ismerhetünk rá a pályákon. Akárhogy is, a program üde színfolt a mai egyenjátékok között, és ezt talán az elkövetkező pár oldalon olvasható végigjátszás is meg fogja erősíteni.

- **CD Link:** Trainer
- **Fejlesztő:** Frozenbyte
- **Kiadó:** Digital Tainment Pool
- **Megjelenés:** 2005. november 20.
- **Kategória:** Akció
- **Honlap:** www.shadowgrounds game.com



Introduction

Ez a nap is úgy kezdődött, ahogy a többi. Megint bedöglött valami a generátoroknál és persze a főnök idegbeteg lett - mérgét pedig, mint mindig, rajtam töltötte ki. Miután meghallgattam (E billentyű) a rádión a szokásos letolást és elolvastam a számítógépemen egy új üzenetet, kimentem a műhelyből. A terepjárónál két társam, Rodman és Carter csatlakozott hozzám, hogy együtt, minél hamarabb megszüntessük a

hibát. Az erőműnél kettéváltunk - én a kint lévő 3 transzmittert vettem gondjaimba, megjavításuk egy pillanat műve volt csupán. Ez után a többiek után mentem, a reaktorhoz. Az állomás elhagyott volt, csak néha rohangáltak apró pókszerű izék a padlón - ám ezek semmi veszélyt nem jelentettek, megszoktuk már őket. Valahogy mégis olyan kísérteties volt a hely... Odakint tombolt a vihar, a lámpák ki-kihagytak, és minden kihalt volt. Aztán feltűnt, hogy társaim is megnémultak. A vezérlőteremben megnéztem a biztonsági kamerákat, ám a képernyőkön minden békés volt. Mégis, valahogy megszólalt bennem a vészcsengő - itt valami nincs rendjén! A reaktornál egy PDA-t találtam - ez egyik mérnök feljegyzése szerint furcsa hangok jöttek fel a mélyből, és lement megnézni. Bizarr! Mindenesetre továbbmentem, és az egyik irányítópanelen egy kis ügyködéssel bekapcsoltam a reaktort. Bár ne tettem volna! Ahogy visszaértem a maghoz, óriási pókok özönlöttek mindenfelől. Bár elemlámpám fénye visszatartotta őket, inkább a kijárat felé rohantam. A második épületbe érve egy pisztolyt találtam - szerencsére nukleáris telepe gyakorlatilag korlátlan lőszerkészletet biztosított. Fegyverrel a kézben bátrabban mentem tovább, ám minden önbizalmam szertefoszlott amikor társaim hullájába botlottam… A valóságba egy hirtelen segélyhívás rántott vissza - egy nő rekedt a közeli víztározóban és segítséget kért. Mondhattam volna nemet? Á, nem olyan családból származom én, pláne, hogy a segélykérő igencsak szemrevaló teremtés volt. Utólag persze okos az ember, hagyni kellett volna az egészet és eliszkolni a bolygóról…

Water treatment facility

A bejáratnál instrukciókat kaptam. Jane kiszabadításához először egy kulcskártyát (keycard) kellett megtalálnom. A bejáratnál gusztustalan látvány fogadott: egy ember hullája vagy négy dög lakmározott. Gondosan körbejártam a szobát, és elintéztem az ott csellengő bogarakat, majd berontottam az ocsmány lakoma helyszínére, és véget vetettem a dorbézolásnak - ebben sokat segített az elemlámpa, ami sakkban tartotta a dögöket, amíg végeztem velük. A szemben lévő szobában megtaláltam a kulcskártyát, és a raktárban egy elsősegélycsomaggal is gazdagabb lettem. A kijáratnál lévő italautomata sajnos nem üzemelt, de kárpótlásul a mellette lévő helységben egy impulzusfegyvert (pulse rifle) hagyott valaki. Gondolkodás nélkül eltettem - jól szolgált a későbbiekben. Sajnos kevés lőszerem volt hozzá, ezért egy darabig még a pisztolyommal irtottam a dögöket. A nyílt térre érve a rácsok mögül jó néhány pók támadott rám, ám hamar elintéztem őket. A sárga ajtót a kulcskártyám nyitotta, de jobbnak láttam hátulról bemenni - itt a bejáratnál egy nagy adag lőszerhez jutottam, ami sokat segített a közeli őrszoba kitakarításában. Itt a számítógépen lekapcsoltam a víztározókat, majd bementem hozzájuk. Miközben a függőfolyosón átmentem a szemközti terembe, odalenn valami kutyaszerű dög végzett egy mérnökkel. Semmit sem tehettem érte! Fegyveremet szorongatva rontottam a laborba, de csak pár pókot találtam, ám miközben a bentieket irtottam, valahonnan hátulról is meglepett pár dög. Szerencsére reflexeim nem hagytak cserben! A szoba átkutatása után lifttel lementem az alsó szintre. Persze ez is bedöglött ahogy leértem, itt már ez sem meglepő. Miközben Jane új feladatot adott (megint egy kulcskártya), belebotlottam egy nagy dögbe. Sőt, a zseblámpám fényében nem is egy, hanem legalább négy ocsmány lény körvonalait pillantottam meg. Gyorsan visszahátráltam a lifthez, és hagytam, hogy egyesével jöjjenek a pokolfajzatok, a puskámnak nem állhattak ellen, csak a tárra kellett ügyelnem, hogy ki ne fogyjon. Miután végeztem a dögökkel, rengeteg lőszerre leltem, úgyhogy ezután inkább a puskát favorizáltam. A tározóknál pókok és kutyák (magamban csak így hívtam őket, bár nem igazán tűntek az ember barátjának) vártak rám, de nem éltek sokáig. Igaz, vigyáznom kellett, mert a dögök falkákban jöttek, így gyakran félre kellett ugranom a rohamuk

TUDTAD-E?

Akció közben létfontosságú a folyamatos mozgás, főként az oldalazás az ellenség lövedékeinek elkerülésére.

elől. A tározó végén megtaláltam a kulcskártyát, s egyben új feladatom is lett: ki kellett kapcsolnom a szellőztetőt, mielőtt túlhevült volna. Először a közeli raktárt pakoltam ki, ügyelve a tartályok mögött megbúvó kutyákra. Itt egy alkatrészt is találtam a pumpákhoz, amellyel aztán az egyik medence leeresztő szelepét javítottam meg. Jutalmam a vízből kimentett shotgun lett, melyet ki is próbáltam a csapatostul támadó szörnyeken. Határozottan hasznos fegyver! A ventillátor vezérlő terménél csak egy kutyát láttam, ám ahogy beléptem, a tartályok mögül vagy nyolc bestia rontott rám - még jó, hogy volt vadászpuskám. Miután végeztem velük, lekapcsoltam a bedöglött

szellőzőt; mennyit is fog majd perkálni a cég, hogy megmentettem a telepet? Persze tudom, semmit. Mindegy, gondolkozni nem volt idő, mentem tovább. Mielőtt eljutottam volna Jane-ig, körbenéztem a közeli termekben, ahol jó sok lőszert találtam. Hamarosan azonban kiderült, nincs annyi muníció, amivel vissza tudnám tartani a szörnyáradatot, amely akkor támadt ránk, amikor elindultunk a kijárathoz. Társaimra szerencsére nem kellett ügyelnem, vigyáztak ők magukra, sőt, bájos kísérőmről kiderült, tud bánni a fegyverrel is. A kijárat felé haladva egyszer el is akadtunk, s amíg Jane az ajtóval bajlódott, addig nekem kellett visszavernem a mindenfelől támadó dögöket, még a padló alól is jöttek. Valahol itt fogyott ki a lőszerkészletem, ám eddigre elég alkatrészt szedtem össze ahhoz, hogy feltunningoljam a pisztolyomat, amely így igen hatásos fegyver lett. Miközben a medencék mellett törtünk utat kifelé, egy új szörnybe botlottunk - csigának neveztem el, mert igencsak lassan mozgott, ám néha savat köpött, úgyhogy jobbnak láttam messziről végezni ezzel a fajzattal. Kifelé menet gyakran pillantottam radaromra, mivel egy-egy kutya valahogy hátulról támadt ránk, és ügyelnem kellett rá, hogy nehogy két tűz közé kerüljünk. Aztán szépen elcsendesedett minden, de valahogy baljós előérzetem támadt. Miután feltankoltam lőszerrel (a zöld ládákat szétlőve extra muníciót szereztem), beléptem a központi medencéhez. Itt egy csápos borzalom emelkedett ki a szennyléből, s hiába tüzeltem rá, szinte alig sérült, ráadásul képete lelassított, és még csigák is jöttek mindenfelől. Jobbnak láttam minél távolabb maradni ettől a monstrumtól, és kiderült, ha messze van, akkor alig tud eltalálni, és csak apránként sebződöm. Miközben körbe-körbe keringtünk, igyekeztem begyűjteni a ládák tartalmát, és ha az utolsókat rúgtam, begyűjtöttem egy-egy elsősegélyládát is. Még így is vagy háromszor elájultam, mire sikerült végezni a döggel, és elhagytuk a vízművet.

Weather Station 5

Hamar kiderült, hogy az időjárás-előrejelző állomás valójában katonai támaszpont, újdonsült barátném pedig a seregben tiszt. Miközben meglátogattuk a parancsnokot, begyűjtöttem minden lőszert, amit csak láttam. Ezután a déli kapuhoz küldtek, kisegíteni a katonákat. Engem, egy civilt! Mindegy. Mivel az ajtó titánból készült, gondoltam nem sok dolgom lesz. Hát nagyot tévedtem! Egy gépágyús monstrum szinte játszi könnyedséggel bezúzta a kaput, s egy rakás kutya kíséretében borzalmas pusztításba kezdett. Mi sem voltunk restek, ám amikor legyőztük, kiderült, még három ilyen dög van a másik három kapunál. Szerencsére e fertelmes lények lassúak voltak, így még pisztollyal is végezni tudtam velük, s alig sérültem. Miután visszavertük a támadást, a parancsnok ismét hivatott. Lőszerbegyűjtés után meglátogattam, s új feladatom az automata ágyúk felállítása lett. A lények ismét minden kapun át támadtak, ám ezúttal az automata fegyverek sokat segítettek. Egyet mindig magammal cipeltem, s ha jött a roham, gyorsan elhelyeztem. Néhány másodperc elteltével aktiválódott a géppuska, és irgalmatlanul lekaszált mindent. Ráadásul, a szörnyek nem tudtak ártani neki, úgyhogy én a háttérből aprítottam a megmaradt dögöket. Ahogy a második hullám is kifulladt, a parancsnok megint hivatott. Hát mi vagyok én, baka? Rajtam kívül senki sem dolgozik? Akárhogyis, új feladatom az lett, hogy menjek ki, és javítsam meg a többiek lerobbant APC-jét, miközben a parancsnok egy ágyúval fedez. Persze, neki könnyű, miért is nem ő megy ki? Útban kifelé a pincében egy kis pókirtást rendeztem, majd az egyik szobában megtaláltam a kapunyitó terminált. Persze ahogy vártam, amint kinyílt a kapu, özönlöttek a szörnyek - az automata géppuska azonban már várta őket! Hát igen, az előrelátás! Még két kapun keltem át, hasonló forgatókönyvvel, amíg kijutottam a szabadba. Itt aztán elszabadult a pokol! A parancsok tényleg jól végezte dolgát, csak úgy hullottak a dögök, nekem csak rohanni kellett, és néhányéba eltakarítani a maradékot. Az APC-nél azonban magamra maradtam, s az itt posztoló gépágyús démont meg a kíséretét nekem kellett hidegre tennem. Nem volt könnyű!

TUDTAD-E?
Ha van energiánk, érdemes bejárni a teljes térképet, mielőtt a kijelölt pontokat felkeresnénk.

The communication center

Kis túrázás után főnökném kizavart az állomásról hogy kapcsoljam be a generátort. Kellett nekem megmentenem.... Odakinn viszonylag nyugis volt, csak néha-néha rohantak le pókok, kutyák, és volt pár csiga is. Mint kiderült, Újabb túra az esőben, majd miután elintéztem a radarépületben bujkáló idegeneket, és összeszedtem a kulcskártyát, fel kellett másznom a tetőre összedrótozni az antennát. Ekkor rengeteg kutyalény rohant rám, miközben megpróbáltam megreparálni a négy csatlakozót (E billentyű folyamatosan nyomva). A shotgun csodákat művelt itt, és rájöttem, hogy miközben szerelem a csatlakozókat, azért fél kézzel még tudom aprítani a lényeket és még tárat is tudok cserélni. Magam is meglepődöm néha, hogy mire

TUDTAD-E?
A saját fegyverek robbanásai nem okoznak kárt nekünk.

nem vagyok képes.... Javítás után végre visszamehettem a főépületbe. Az antennánál talált kulcskártyával sikerült hozzájutnom a lángszóróhoz - ezt ki is próbáltam az első adandó alkalommal. Nem sokáig örülhettem a nyugalomnak, rabszolgatartóm ugyanis elzavart az ezüst bázisra, újabb hosszútúrára. Odafelé újabb ocsmányságokkal volt randevúm, valamiféle gépágyús pókokkal. Szerencsére ezek a lények lassúak, könnyedén kitértem a golyóik elől és megtankoltam őket a shotgunnal. Mindenesetre furcsa, hogy valaki egy túlméretezett pókra gépágyúkat szerel... nem tűnt a dolog túl természetesnek! A bázisra érve meglepetés várt! Alig léptem be a kapun, hirtelen elment az áram, majd az eddig zárt ajtókon át géppuskás szörnyetegek törtek át. Ismertem őket már jól, és

azt is tudtam, közelről a shoti pillanatok alatt ledarálja őket. Nem sokkal később Jane helyreállította az áramot, így nem kellett vaksötétben körbebotorkálnom a siló folyosóin. A lények egész jól belakták már a titkos bázist, óvatosan kellett előrenyomulnom. A körfolyósokon létrákon át jutottam egyre lejjebb, ahol végre megtaláltam a professzort, aki talán helyre tudta volna állítani a rádiókapcsolatot. Sajnos az öreg már halott volt, úgyhogy sokra nem mentem vele.

Helyette annál többet ért a minigun, amit az egyik oldalfolyosón találtam! Kész terminátor voltam már ennyi fegyverrel! Végső célom a komputerterem lett, az odavezető úton nem volt semmi meglepő. Gondoltam akkor... egészen addig, amíg meg nem pillantottam azt a kétlábon járó robotot, ami a központi gépet őrizte. Először még szimpatikus volt, hiszen ugye ez emberi találmány, de amikor elkezdett rám lőni! Szerencsémre

a pléhkasztni elég lassú volt, úgyhogy körbetáncolva és jól megpumpálva ólommal hamar a roncstelepre küldtem. Ezután csak egy gombnyomás, és már mentünk is vissza a parancsnokhoz. A küldetés teljesítve!

New Atlantis - Centrum

Mindjárt a bejáratnál elszedtem egy sebesült katona gránátvetőjét - neki már úgysem kellett, nekem meg jól jött. Új főnökömnél kellett jelentkeznem, ám ezzel volt egy bibi: az őrnagy bizony igencsak benn volt az állomás szívében, úgyhogy eltelt egy kis idő, amíg átverekedtem magam a folyosókon őrjáratozó idegeneken. Még egy diszkót is találtam, ám itt bulizó fiatalok helyett szörnyek fogadtak, s a sötétben egyik-másik hátulról meg is lepett. Az őrnagyot elérve feladatom a bázison lévő civilek kimentése lett. Odakinn szakadt az eső, ezért jobbnak láttam a folyosókon előretörni - itt legalább csak két irányból tudtak rám jönni a dögök. Jónéhányszor hátulról is támadtak, ráadásul mániájuk volt az ablakokon át, oldalról betörni. Miután két civilcsapatot kimentettem, új parancsom már a leszállópályánál kaptam: hívjam vissza a kinn harcoló osztagokat. Apropó, leszállópálya: itt találtam lőszert két új fegyverhez is (railgun, rocket launcher), ám maguk a fegyverek még nem voltak meg. Utólag belegondolva, valahol odakinn, a folyosókon kívül lehettek a cuccok, de mivel lőszerkészletem már fogyatkozóban volt, inkább a feladatra összpontosítottam és a bajtársak után indultam. Az első kettő szakasz viszonylag közel volt, ám a harmadikhoz már jó pár szörnyön át vezetett az út, ráadásul a nagydarab gépágyús dögök általában kettesével jártak, úgyhogy volt egy-két alkalom amikor elterültem a földön. A végén azért sikerült a visszahívó parancsokat kézbesítettem, és örömmel rohantam vissza a leszállópályához. Jött is a szállítóhajó, csak éppen nem volt elég hely rajta. Na persze kinek kellett várakozni? Hát persze, hogy nekem, meg az őrnagynak. És persze - ahogy várható volt - a szörnyek is megneszelték, hogy megpróbálunk lelépni, úgyhogy jöttek is ránk. Szerencsére csak gépágyús pókok (vagy 10-15) érkeztek, és ők is elsősorban az őrnagyra pályáztak, ha én nem voltam a közelben, úgyhogy viszonylag simán bezúztuk őket. Aztán végül megjött a mentőosztag, és leléptünk a bázisról.

TUDTAD-E?
Az elemlámpa használata létfontosságú a pókok és a láthatatlan lények esetében.

New Atlantis - Research Sector

Na, csak azt hittem, hogy lelépünk New Atlantis-ból! Hajónk ugyanis a bázis kutatórészlegénél landolt, ahol még volt egy szakaszunk. Nem akartunk hátrahagyni senkit. Nos, amint beléptem, bajtársak helyett két gépágyúval néztem farkasszemet, meg a mögöttük vigyorgó démonnal. Mint hamarosan kiderült, végzett a szakasszal, nem volt értelme hát tovább maradni. Persze Jane megint forralt valamit: közölte, be kell mennem a szörnyektől hemzsegő bázisra, és ha majd elérem az étkezőt, további instrukciókat ad. Imádom, amikor ilyen! A befele vezető út nem volt túl vészes, a folyosókon sok fedezéket találtam a gépágyús mocik lövedékei ellen. Mivel nem rohantam, körbenéztem a folyosókon kívül is, jutalmam egy lézerpuska lett. Az ebédlő felé egy rakétavetőbe is belebotlottam, azt is felvettem a repertoárba. Miközben azt tervezgettem, hogy visszatérve a földre fegyverboltot nyitok a rengeteg talált cuccból, elértem az ebédlőt. Amint beléptem, majd szívrohamot kaptam: a semmiből csigák jelentek meg előttem, vagy egy tucat. Kihátráltam az étkezőből, és még szerencse, hogy elemlámpám világított, mert valamennyire megmutatta a szörnyek körvonalait, így nem csak a vakvilágba lövöldöztem. Az étkezde és a szomszédos italautomatás szoba kitakarítása után át kellett kelnem a hídon, a főlabor felé. Kemény ellenállás fogadott, pókok és kutyák jöttek vegyesen, csak úgy fogyott a lőszerem! A laborban sem volt rózsásabb a helyzet: itt láthatatlan csigák és gépágyús fajtársaik álltak utamat. Miközben az újabb kulcskártyára vadásztam, egy túlélőre bukkantam: a doki, beszorult a laborba. Ez volt a szerencséje, mert egyébként brutális mennyiségű kutya rohangászott a folyosókon. Utam a pálmaházakhoz vezetett. Az itt lévő kutyákat a terminálok használatával, mérges gázokkal intéztem el, a többi szörnyön kipróbáltam arzenálom összes darabját. A G4-es üvegházban bukkantam a kulcskártyára, miután egy randi következett Jane-nel. Mint kiderült, a laborba behatolni és a dokit kiszabadítani csak egy adag C4-gyel sikerülhet, ezt ő maga tervezte elhelyezni. Visszakísértem hát a laborhoz, meglepetésemre az eddig tiszta szobákban csak úgy hemzsegtek a láthatatlan csigák. Honnan a rákból jöttek elő??? Megkérdezni nem volt esélyem, hát felaprítottam mindet. Jane ezután elhelyezte a tölteteket, és lyukat vágtunk a labor falára. A doki hálás volt nekünk, nem vitás. Kár, hogy miközben örömködött, megjegyezte, hogy az értünk érkező hajó valahogy lezuhant. Hát ezért szabadítottuk ki? Most akkor hogy jutunk ki erről az átkozott planétáról?!

Provectus

Barátném persze megint rám hagyta a munka nehezét. Ő a lezuhant űrhajó főkapujához ment, s engem küldött, hogy ugyan menjek már körbe, és nyissam ki a bejáratot. A sziklák között jó ismerősein tanyáztak, pókok és kutyák jöttek borzalmas számban. Szerencsére a kövek jó fedezéket nyújtottak, de két alkalommal ismét sikerült a dögöknek hátulról támadni, amikor néhány halott katonát vettem szemügyre. Azért volt ju-

talmam is: végre találtam egy railgunt, ami gondos kezekben ütős fegyver. A hajóba bejutva persze nem ment minden könnyen. Amellett, hogy itt is egy hosszú kerülőt kellett tennem, mivel a hajó nem bírta a becsapódást - hamar kiderült, hogy a hajtóművekkel is gáz van. A reaktorok túlmelegedtek, s Jane szerint mindössze 3 percem maradt a

kikapcsolásukra. Ez a csaj tudta, hogy kell a frászt ráhozni! Szerencsére utóbb kiderült, a hajtómű nem tudta hogy menyi ideje van hátra, így nem kellett túlságosan sietnem. Jobb is volt az óvatos előrenyomulás, mert összes eddigi ismerősömmel (na jó, ex-

anyósom nem jött szembe) összefutottam a szűk folyosókon. Az elemlámpával is szorgalmasan pásztáztam a környéket; nem is volt hiábavaló, mivel jó pár rejtőzködős csiga is bóklászott a folyosókon. A vezérlőbe érve láttam, a reaktoroknál nem lesz könnyű dolgom, mivel vagy három démon is sétafikált a hajtóműtérben. A konzolon kinyitottam az ajtót, majd szépen levadásztam a dögöket. Ebben sokat segített a minigun, amit sikerült automatára fejlesztenem, és a bejáratnál ledobva elvégezte a munka nagyját. Utána is hasznos társam maradt, mivel miközben egyesével megpróbáltam lekapcsolni a reaktorokat, mindenfelől szörnyek rontottak rám, ám a gépágyú hamar ledarálta őket. A reaktorok kikapcsolása után a zöld lámpánál lemásztam a hajó következő szintjére. Ez főként raktárakból állt, mindenféle konténerek hevertek. Ha a raktáros él, biztos idegsokkot kapott volna e disznóól láttán! A folyosók kihaltnak tűntek, mozgásérzékelőm nem jelzett semmit. Na, ez biztos jele volt annak, hogy ideje megint előkapni az elemlámpát! Ösztöneim nem tévedtek, az egész szint láthatatlan csigucikkal volt tele, akik szerettek a konténerek

közötti beugrókban, és az ajtók mögött meghúzódni, és lesből, csapatostul jönni. Tény, máshogy esélyük se volt, de így azért okoztak egy-két forró pillanatot. A raktárszint végén két létra vezetett felfelé, az egyiknél rengeteg lőszert találtam. Még jó, hogy bejártam a teljes szintet! Ezután a legénységi szakaszhoz értem. Az emberek mind halottak voltak, és a szűk folyosókat mocskos démonok karmai szántották fel. Itt különösen hatékonynak találtam a gránátvetőt és a lángszóró tűzcsapda funkcióját. Végül sikerült eljutni az űrhajó főzsilipjéhez, ahol Jane és a Prof csatlakozott hozzám, akikkel közösen lifteztem a parancsnoki szintre. Itt sem volt hiány szörnyekből, és vigyáznom kellett, mert a járőröző dögök egyből letámadtak, ha megláttak. Igyekeztem ezért egyesével végezni velük, és elkerülni azt, hogy beszorítsanak a szobákba. A szint végén pisztolyommal takarítottam el a hidat elbarikádozó ládákat, és így sikerült kiszabadítani a kapitányt. Hálából majdnem ledurrantotta a fejemet, még jó, hogy értett a fegyveréhez. Miután elmondta, hogy a Provectus-t egy idegen űrhajó lőtte le, szervezni kezdte az ellentámadást. Bátor fickó, az már bizonyos, bár én inkább leléptem volna már...

The Mines

Ehelyett le kellett másznom egy elhagyott bányába, ahol Baxter és csapata tűnt el nemrég. A tárnákban hamar régi ismerőséket üdvözölhettem, a kis pókokat, amikkel az egész elkezdődött. Bár már nem féltem tőlük, elég sokan voltak, és okozhattak volna meglepetést ha nem figyeltem volna eléggé. Mellettük rendszeresen kutyafalkák rohantak le, a legváratlanabb irányokból. Észrevettem, hogy a zsákutcákban lévő lyukakból is képesek előbújni ezek a dögök, és később ez sokszor megmentett a haláltól, mert ha láttam egy lyukat, tudtam, onnan előbb-utóbb jön majd valami. Menet közben egy bombát is találtam, ami ráadásul élesítve is volt - kiderült, több ilyet nekem kell majd bekapcsolnom. A tónál új fajra bukkantam, ez valami rákféle volt. Nem tűnt veszé-

lyesnek, aztán kiderült, rendkívül gyors, csípése mérgező, ráadásul szeret mozdulatlanná dermedve bujkálni hogy a mozgásdetektor se mutassa ki. A legjobban ellene a folyamatos hátrálás taktikája vált be, és mivel élettereje nem sok volt, pisztollyal is végezhettem vele. A tónál két terminált találtam, először a távolabbit, aztán a bejárat mellettit aktiváltam, így sikerült leereszteni a vizet. Legnagyobb rémületemre egy hatalmas, polipszerű kreatúra került elő, szerencsére nem tűnt aktívnak. Talán aludt, vagy mi. Nem is vártam meg, hogy felébredjen, a felette lévő járdán sietve leléptem. Hamarosan egy haldokló katonára leltem, megbízott a bombák beéle-

TUDTAD-E?

Érdemes minden fegyvert használni, hogy a frissen talált lőszer ne menjen kárba.

Arzenál

HP2 Pistol: a pisztoly alapfegyver, ám az egész játék során jól használható, mivel lőszerkészlete korlátlan, és elég hatásos a kisebb szörnyek ellen. Az első két upgrade (nagyobb sebzés illetve tár) létfontosságú, a másodlagos funkcióra viszont felesleges költeni, mert nem ér szinte semmit.

AM92 Pulse Rifle: jó kis cucc, főleg a csapatostul támadó szörnyek ellen, bár eléggé zabálja a lőszert. Akárcsak a pisztolynál, itt is az első két fejlesztés létfontosságú.
A másodlagos funkció csak közelről hatásos, ezért nem túlságosan hasznos, viszont legalább nem fogyaszt lőszert.

HX1 Combat shotgun: a shotgunok jellegzetes tulajdonságai érvényesek itt is - közelről brutális, de lassú fegyver, főleg, ha tárazásról van szó. Mindhárom upgrade hasznos, bár a másodlagos tüzelés nem létfontosságú, azért az erősebb szörnyek kiiktatására vagy vészhelyzetben nem rossz.

BRN Flamer: hogy is maradhatott volna ki a lángszóró? Igazából én többet vártam tőle, ha már egyszer közvetlen közel kell engedni az ellenséget. Érdemes szakaszosan használni, különben nagyon hamar kifogy - emiatt viszont az első fejlesztés (nagyobb sebzés két másodperc után) nem túl hasznos, akárcsak a második (óriási tár). A másodlagos mód (tűzcsapda) viszont nagyon tuti, sarkoknál alkalmazva szinte bárkit el lehet intézni vele.

WM6 Grenade Launcher: szintén hasznos fegyver, főként zárt terekben és csoportosan támadó szörnyek esetén, illetve az utolsó pályákon a generátorok megsemmisítésekor. Használjuk bátran, nekünk nem okoz kárt közvetlen közelről sem. Az első upgrade kötelező (négyszeres robbanás, legyen meg minél hamarabb), a másik kettő felejtős.

IZ8 Minigun: jó kis halálosztó, bár eléggé pontatlan, és természetesen zabálja a lőszert. Sajnos az erősebb szörnyekkel szemben nehéz használni, hiszen szemtől szembe nagyon hamar meghalunk, ezért nekem jobban bejött a 3. upgrade után elérhető másodlagos funkció, amikor a fegyver automata módba kerül és bárhová letehetjük - én leginkább így használtam. Érdemes megjegyezni, hogy a szörnyek nem tudják véglegesen elpusztítani, úgyhogy ne féltsük.

FBP-UV5 Laser rifle: ahhoz képest, hogy egészen későn találjuk meg, nekem nem tűnt jobbnak a Pulse Rifle-nél, lassabb és pontatlanabb is, ráadásul nem túl erős. Gyengébb szörnyek ellen azért érdemes használni, hogy spóroljunk más fegyverek lőszerével.

TCM1 Railgun: a játék mesterlövészfegyvere - hátulról két lövéssel bármilyen normál szörnyet meg lehet fektetni vele, én elsősorban a gépágyús dögökre vadásztam vele. Az első upgrade a végső harcnál hasznos, a többi opcionális (bár a kettes tár azért nem rossz).

IZR2 Rocket Launcher: jó kis tömegoszlató, illetve a nagyobb szörnyek ellen hatásos. Sajnos csak kevés rakétát tarthatunk magunknál, ezért ne pazaroljuk. A másodlagos mód (3. upgrade, nuclear warhead) a leghasznosabb, többnyire a legerősebb szörnyet is megfekteti, sőt, akár egyszerre többet is.

Electric gun: Alapvetően közelre, területre ható fegyver, ami alapból nem is nagy durranás, egészen addig, amíg az első két fejlesztést rá nem rakjuk: a multi target system növeli a sebzést és a fegyver hatótávolságát is, míg az Ion recharger lassan, de folyamatosan tölti vissza az energiát. A végső pályákon én mindig ezt használtam először, sőt, ha volt lehetőség, hosszú percekig álltam valahol hogy feltöltődjön, így spóroltam a többi fegyver lőszerével. Célozni nem nagyon kell vele, ami előttünk van, azt megsüti.

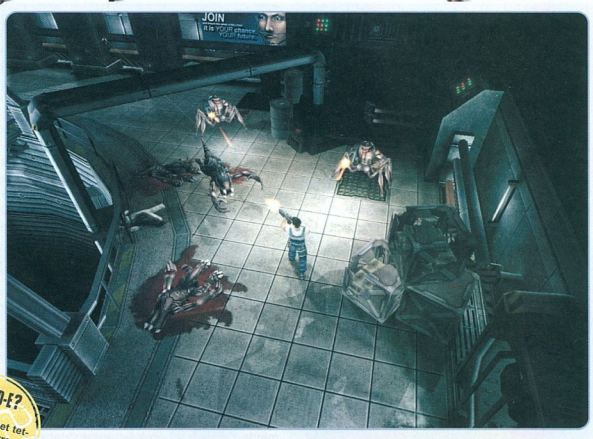
sítésével, és megkaptam a detonátort is. Gyászra nem volt idő, rohantam tovább! Újabb haldoklóba botlottam, rajta sem segíthettem. A továbbjutást viszont egy elromlott terminál akadályozta, melyet sietve megszereltem, miközben visszavertem a folyamatosan rohamozó szörnyeket. Újabb szűk járatrendszeren és idegenek hadán verekedtem át magam, s miután aktiváltam a következő bombát, egy futószalaghoz jutottam. Ezt egy kis villanyszerelés után sikerült üzembe helyeznem, és megnyílt az út a lávaszurdokon

keresztül. Itt találtam meg a második bombát, melyet csak nagy nehézségek árán, soha ki nem fogyó kutyaáradat közepette aktiváltam. A barlangrendszer ezután egyirányú volt, s megtaláltam az utolsó bombát is. Miután ezt is beüzemeltem, megkaptam Baxter koordinátáit. A hozzá vezető utat kőomlás zárta el, ám a barlang átkutatása után, a bombától jobbra találtam egy elhagyott bányagépet. Gondosan átkutattam a környéket, ügyelve az állandóan zakláto kutyákra, és végül a szerencse mellém szegődött: találtam egy raktárt, benne üzemanyaggal. Pár kannával vittem a fúróhoz, így átjuthattam végre Baxterhez. Miután átkutattam a környéket, ráakadtam a fickóra - nem volt valami jó bőrben, ami azonban rosszabb, hogy a semmiből előkerült a Behemót, ami kicsinálta. Először besokkoltam, aztán beüzemeltem az arzenálomat. Gyorsan ledobtam az automata minigunt, ez sikeresen aprította a szörnyet, miközben én mindennel lőttem ami a kezem ügyébe került. Nagyon kellett ügyelnem, hogy ne keveredjek közelharcba a döggel, és aprítanom kellett az időközben megjelenő kutyákat is. Szerencsére fegyverzetem igen erős volt már, ráadásul szaladgálás közben fel tudtam szedni a gyógycsomagokat, amelyeket előzőleg már kicsomagoltam a ládáikból. Rövid időn belül ledaráltam a monstrumot, nem árthatott már ezután senkinek! Ahogy összeomlott, Baxtert kivonszoltam a tárnákból, és berobbantottam a bányát.

The Emicron research base

Ismét együtt volt a csapat, amikor elértük a kutatóközpontot. Mint kiderült, az egész inkább egy katonai bázis volt, mivel a hadsereg titokban pár nukleáris rakétát is tartott itt. Tervünk - vagy is a parancsnok terve - az volt, hogy ezekkel robbantjuk le az idegenek űrhajóját az égről. Miután a Prof meghekkelte a biztonsági rendszert, Jane és én a silókon keresztül nyomultunk át az irányítóterembe. Sietni kellett, mivel lentről tömegével kúsztak fel a kutyák, ráadásul a silók olyan egyformák voltak, hogy könnyen elkeveredhettem volna, ha nem figyelek. Az utolsó silónál a kaput záró panelt gyorsan aktiváltam, így a szörnyáradat abbamaradt. Sajnos a rendszer nem működött, ezért a Prof ismét trükközésre kényszerült. Ehhez nekem is be kellett segítenem, mivel a kapunyitót a doki jelétől számított 10 másodperc elteltével kellett ismét aktiválni. Két próbálkozás után összejött a dolog - hiába, öreg vagyok én már. Bár ne nyílt volna ki az az átkozott kapu! Ugyanis amint beléptem a következő terembe, egy új szörnyet pillantottam meg. Hasonlított a már ismert gépágyús démonra, ám ez valami tuningolt példány lehetett, mert valamilyen energiapajzs vette körbe, amelyről szinte lepattantak a lövedékeim. Szerencsére a rakétákat nem bírta olyan jól, három után végül megfeküdt. Később rengeteg ilyennel találkoztam a bázison, és rájöttem, hátulról két railgun lövés is elég neki, úgyhogy igyekeztem onnan meglepni a dögöket, ami nem is volt túl nehéz, ha kifigyeltem, merre is járőröznek. Na de ne rohanjunk előre! Szóval végül bejutottunk a rakétaindító terembe. Nagy reményekkel nyomtuk meg az indítógombot. Az eredmény pedig: egy nagy nulla! Zéró! Semmi! Bedöglött az az átkozott rakéta, még jó, hogy nem mi szálltunk fel a menynyekbe vele. Miközben dühöngtem a földi technológia tökéletlenségése miatt, parancsnokom vésztervvel állt elő. Kiderült ugyanis, hogy a bázison van egy idegen űrhajó, amellett még egy nagy erejű bomba is. A terv az volt, hogy berepülünk az idegenek anyahajójába, és ott felrobbantjuk az egész kócerájt. Az esélytelenek nyugalmával indultam hát az űrhajóhoz - az ilyen őrült tervek úgyis besülnek. Ezt látszott igazolni, hogy mindjárt négy pajzsos démon került az utamba; nem sok híja volt, hogy ott hagytam a fogam. A többiek meg persze sehol, a vezérlő biztonságából osztották az észt!

A nagy, sötét raktárban láthatatlan csigák bujkáltak, ám megérte vesződni velük, mert jutalmam az utolsó fegyver, egy electric gun lett, és a zuhanyzóban egy kulcskártyát is találtam, amely később jól jött. A laborokban frankó harci páncélok voltak, ám a levelezést elolvasva kiderült, valami kretén haszontalannak ítélte őket és deaktiválta mindet, úgyhogy maradtam a szerelőcuccomban, és úgy kergetőztem tovább a folyosókon az agyonturbózott dögökkel. Gratulálok, a főnökök megint okosak voltak! Át kéne állni az ufókhoz, őket legalább nem pucéron küldik csatába! Végül bejutottam a hangárba, ahol megtaláltam azt a pofás kis űrhajót. Persze nem volt menetkész, először a hajtóművet kellett feltöltenem. Ehhez az egyik terminállal leküldtem az alsó szintre, a másikkal pedig forgattam egyet rajta. Így, miután kitakarítottam a mechanical labort az idegenektől, az ottani terminállal le is tudtam a feladat első részét. Ezután vezérlő programot kellett szerezni a hajóhoz. A közelében lévő harmadik terminál csatlakoztatta a kábeleket a géphez, majd a technical laborban indítottam a szoftverfeltöltést. Azaz csak akartam, mivel a számítógép bekrepált, ezért először a központi gépet látogattam meg a biztonsági mentés visszaállításához, majd egy másik gépről végre feltölthettem a programot. Persze a parancsnoknak ez se volt elég - nekem kellett beszereznem a bombát is a delta laborból. Itt hármas csoportokban böklászták a pajzsos mocik, ideális célpontok voltak a nukleáris rakétavetőm számára. A bomba beszerzése után boldogan szökelltem vissza az űrhajóhoz, gondolva, minden oké, mehetünk. Hát nem! Mert nem elég, hogy mindent

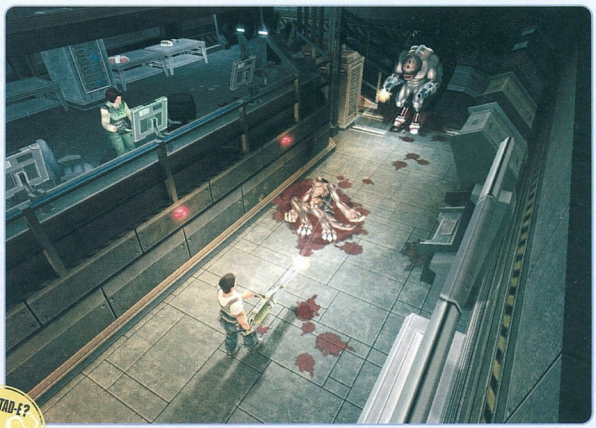


TUDTAD-E?
A fegyvereket tetszőleges sorrendben fejlesztheted.

egyedül csinálok, nem elég hogy a bázis tele van gusztustalan lényekkel, még a saját biztonsági rendszerünk is ellenünk fordul! Aminek az eredménye mindjárt két lépegető droid, melyek rajtam tesztelik a fegyverüket! Először rakétákkal tűzdeltem meg a robotokat, majd jött a gránátvető; szerencsére a sarkoknál viszonylag könnyű volt elbújni előlük, így végül legyőztem őket. Sajnos az indulás sem volt eseménytelen, a parancsnoknak kellett kézzel indítani a gépet, s addig a démonok végeztek vele. Persze, meghalni könnyebb, mint elvégezni a küldetést....

The alien mothership - part 1

Meglepő módon sikerült leszállni az idegenek űrhajóján, sőt, az egész hangár üres volt. A Prof megkért, hogy aktiváljam a közeli idegen terminált, majd ezután megmutatta, hogy is működnek a teleportok (E billentyű). Utunkat hamarosan egy energiafal zárta el. Gyorsan átteleportáltam a következő terminálhoz és aktiváltam. Jutalmam egy hatalmas szörnyroham lett; szerencsére a kutyákat a fullra feltöltött sokkolómmal simán ledaráltam, aztán kiteleportáltam a szobából. Ezután az idegenek hangárjába jutottunk, ahol pajzsos dögök és láthatatlan csigák jöttek fogadásunkra. Hamarosan egy furcsa, hűvös helyre érkeztem: amikor beléptem, a társaimat kizárta egy energiamező, és a padlóból jégtömbök emelkedtek ki. Aztán hirtelen a jégből egymás után egy rakat szörny olvad ki és esett nekem! Gránátvetővel és energiafegyverrel adtam nekik, tüzeltem, mint az őrült, nem volt idő a finomkodásra. Végül csak elfogytak, és miután megsemmisítettem a következő szobában a generátort, mehettünk tovább. Újabb teleportálás után újabb energiafal állta utunkat. A többieket megkértem, hogy maradjanak a folyosón, úgyis csak zavartak a mozgásban, én pedig beugrottam a következő teleportba. Egy hatalmas fagyasztókamrába jutottam, sőt, hamar észrevettem, hogy négy kamrában négy terminált kell deaktiválnom. Sorban, ahogy Jane jelezte, nekiálltam, hogy deaktiváljam őket - természetesen egyből szörnyek hada olvadt ki a jégből. Itt nagyon örültem a felturbózott energiafegyvernek, hihetetlenül jól szolgált. A csaták közben volt lehetőségem gyógyulni és megvártam, amíg fegyverem újratöltődött, nem volt veszély, amíg nem nyomtam meg a gombot. A negyedik lekapcsolása után megszűnt a társaimnál lévő akadály, de lett helyette egy új. Ismét teleportálnom kellett, és kiiktatni egy hatalmas generátorcsoportot, melyet fagyasztó folyosó vett körbe: totojázni nem volt idő, gránátvetővel estem neki az energiaközpontoknak; általában kettő találat elég is volt, ám igencsak sietnem kellett, mivel egyre több szörny kelt életre. Az utolsó generátor után ahogy csak bírtam, rohantam vissza barátaimhoz. Amikor visszaértem hozzájuk, már a következő, egészen speciális terminált vizsgálták. A nálam lévő idegen szerkezettel sikerült kikapcsolnom a bejáratot elzáró falat, ám amint beértem, az megint rám zárult. Tudtam, éreztem, itt valami baj lesz! Minigunomat felállítottam a hatalmas akna feletti átjáró közepére - épp időben, mert az akna falából ismét szörnyek olvadtak ki. Így dupla tűzerővel fogadtam őket, nem volt idő spórolni a lőszerrel. Végül az utolsó is elfogyott és így nekivágtam a végső küldetésnek.



TUDTAD-E? A lények hátulról kevésbé védettek.

The alien mothership - part 2

A többiek valahogy leszakadtak tőlem, megint egyedül maradtam - de talán jobb is volt így. Rájöttünk, hogy a hajó négy generátorát kiiktatva el tudunk jutni a központba. A generátorok környékén kezdetben csend volt, csak lézersugárból álló akadályokon kellett átugrálnom - itt sokat segített, hogy igen jól tudtam vetődni, sokszor csak ez mentett meg a megsüléstől. Minden egyes generátor megsemmisítése után két dolog történt: egy rakás szörny próbált megakadályozni a kijutásban, és egy csomó automata fegyver aktiválódott. Rájöttem, harcolni nincs értelme, ha megállok, pillanatok alatt halott leszek. Ezért teljes erőből futottam kifelé, és csak a közvetlenül előttem lévő szörnyeket égettem szénné vagy löttem szét. Végül amikor kijutottam a központi terembe, végeztem azokkal a bestiákkal, melyek utánam rohantak.

Szoros meccs volt, de végül győztem - nekieshettem az utolsó, központi generátornak. Ezt látszólag semmi nem védte, csak egy energiafal. Ám amint a közelébe értem, gyilkos sugárzás kezdte elszívni az életerőm! Kiderült, először a három kisebb energiaközpontot kell megsemmisítenem, s akkor szabaddá válik a központi egység. Sietnem kellett, mert egy idő múlva a pajzs helyreállt, és akkor megint neki kezdhettem a kicsik szétrobbantásának. Éppenhogy csak sikerült elintéznem az energiaközpontot, s jutalmul elindulhattam vissza, a központi hibernálócsarnokba. Öszintén megvallva nem sok kedvem volt bemenni, mert úgy gondoltam, megint egy tonna dög szabadul rám, miközben a középen lévő teleporthoz megyek. Ám meglepetésemre, semmi sem ugrott elő az árnyékból, és zavartalanul haladhattam célom felé! Az űrhajó furcsán csendes volt, tudtam, valami készül. Aztán beléptem a vezérlőbe, s szembesültem azzal a girhes szürke ufóval, akinek ezt az egész balhét köszönhettem. Beszélgetésre nem volt idő, azonnal beköszöntem neki egy rakétával, ám ekkor

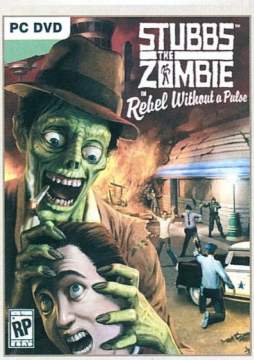
védelmező energiamezőt vont trónusa köré, ráadásul automata fegyvereket is aktivált. Körözni kezdtem az őt körbevevő energiahéjak között, és elkezdtem railgunnal sorozni a pajzsokat - ebből a fegyverből egy találat is elég volt a pajzsnak, ráadásul a lövedék pattogása miatt egy golyó akár három pajzsot is elintézhetett, s akkor szabaddá vált a trónban ülő ufonauta. Ám ő sem volt rest: ha túl közel mentem hozzá, sokkoló energiagyűrűt használt, és ha sikerült velem szembefordulnia, akkor hihetetlenül erős sugárral próbált szénné égetni. Sokszor segített ennek elkerülésében a vetődés, ezerszer is megdicsértem magam, hogy nem tunyultam el az évek folyamán. Végül, magam sem hittem el, sikerült elintézni a girnyó ufót. Nem volt más hátra, mint hogy aktiváljuk a bombát, amivel megmenthetjük az emberiséget. Ám valami közbejött - de hogy pontosan mi is történt, azt nem árulhatom el... :)

SzabFer

STUBBS THE ZOMBIE

Azt hiszem igen kevés játékban volt eddig szerencsénk a rossz oldalról megfigyelni, mi több, alakítani az eseményeket - nem így a Stubbs-ban. A játék főhőse egy szeretnivalóan szerencsétlen rothadó zombi, aki mindenféle zűrös kalandokba keveredik. Azt például tudtátok, hogy egy élőhalott még szerelmes is lehet?

- **CD Link:**
- **Fejlesztő:** Wideload
- **Kiadó:** Aspyr
- **Megjelenés:** 2005. november 22.
- **Kategória:** Akció
- **Honlap:** stubbsthezombie.com



Egy idilli kisvárosban járunk, az 1950-es években, ám a technikai fejlődés kicsit más szinten áll: vannak például légpárnás autók, erről azonban majd kicsit később. Hősünk édesen alszik a föld alatt, mikor is egyszer csak feléled, és elkezd galibát csinálni - jól rátámad mindenkire, kieszi az agyát, és zombivá változtatja őket - így vet véget a kisvárosi idillnek. Legyünk benne segítségére!

Minden egy szép parkban kezdődik, ahol szerelmesek suttognak lágy szavakat egymás fülébe - mi meg kitörünk a föld alól és jól elvesszük a férfi tagtól a hotdogját. A program ezen része oktató szerepet tölt be, hogy a bonyolult irányítást sikerüljön mindenkinek elsajátítania. Először is a csókát vágjuk jól fültövön, majd csekkoljuk az irritáló robotot, aki számtalan jó

tanáccsal szolgál, majd együk ki barátunk agyát - lesz néhány vicces pillanat. Kövessük fémburkolatú társunkat egészen a rendőrőkig, akik még csak nem is sejtik, hogy egy városméretű revolúció fog kirobbanni - mindössze annyit látnak, hogy mennyire undorítóak vagyunk. Nosza, bosszuljuk is meg, együk ki az agyukat! Érkezik némi erősítés, ám mi csodálatos alfarhang szuperfegyverünket: míg ők komáznak, mi gyakjuk le őket. Pár másodperc után néhány kedves játszótársra lelünk, ugyanis a zombihagyományokhoz híven kezünk által elesett egyedek feltámadnak és a mi oldalunkon küzdenek. Irány előre, majd noszogassuk a mieinket is: előbb lökdössük meg őket, majd füttyentsünk nekik: így már a kívánt irányba fognak állni. Robotismerősünk belénk vág egy jó nagyot, csak hogy a baloldalon szemrevételezhessük életerő-kijelzőnket: értelemszerűen akkor halunk meg, ha ez teljesen lemegy nullára - ám, ha egy ideig nem mozdulunk, és nem bántanak minket, automatikusan feltöltődik energiánk, ami a későbbi szinteken igen hasznos lesz! Ezenkívül életünket természetesen elfogyasztott agyakkal tudjuk regenerálni. No, ha ezzel megvagyunk, menjünk a nagy kapuhoz, ahol egy kis videót nézhetünk végig. Egy fehérházszerű építményt látunk, menjünk is el arra, az akadékoskodó rendőröket tegyük el láb alól. A ház előtt forduljunk jobbra, majd hasítsunk előre: néhány rendőr belénk köt, ám még időben sikerül fellógnunk az egyik vonatra. Egy kis közjáték és már meg is vagyunk ezzel a pályával.
Amint leszállunk, egy posztert van szerencsénk megcsodálni, amelyen egy gyönyörű nőt láthatunk - ő Maggie, akibe bele is esünk, hiába, ez egy ilyen játék. Egy nagy bajszú, kalapos egyén fut a csaj után,

TUDTAD-E?
A játék 12 pályát tartalmaz, melyek végigviteléhez sajnos nem kell több 6 óránál - ám a multiplayer tartogat még szamos vidám percet, érdemes kipróbálni!

és mindenképpen meg akarja védelmezni tőlünk, sőt, még néhány zsaru is ránk szabadul. Kaszáljuk le őket gyorsan, majd pattanjunk be a légpárnás (!) járgányba. Ne felejtsük el, hogy ezzel nem csak gázolni tudunk, hanem lőni is! Tehát, induljunk előre, majd egy kis bolyongás után belefuthatunk egy ugyanilyen járgányba: lőjük ki, majd hasítsunk tovább. Nemsokára egy falhoz jutunk, amelyen van egy ajtó - menjünk be. Valami garázsszerűségben vagyunk, ahol menjünk fel a platformra és kapcsoljuk át a kapcsolót, majd kifelé a garázsból. Kint menjünk balra, ahol már be tudunk menni a másik ajtón. Egy videó jön, mi pedig haladjunk végig a csőrendszeren. Nemsokára megint összefutunk az idióta robottal, aki megtanít minket belső szerveink eldobására, ami azért jó, mert mint gránátot használhatjuk ezeket. Induljunk meg, gyűjtsünk „híveket", majd jobbra és be a csőrendszerbe. Néhány rendőr és orvos kellemetlenkedik, ám állítsuk át őket is, majd menjünk tovább.
A furcsa kertbe jutunk ismét, ahol jobbra indulunk. Nemsokára jön egy videó, amelyben láthatjuk, amint a kalaposok mentik Maggie-t, mi meg fussunk utánuk. Menjünk ki a csőből, le balra, majd vissza, át a cső alatt. Ismét egy alagútba jutunk, majd akkor járunk jó helyen, ha a földön egy balra mutató nyilat látunk, amelyre Gift van írva - vegyük erre az irányt. Egy dühös farmert láthatunk, mikor pedig a színre lépünk, ő lelécel. Összetörünk pár mütyürt, és már jön is a következő pálya.
Egy rendőrautót láthatunk, amint éppen tankoláshoz készül a helyi benzinkúton. A kis robot előzékenyen segít nekik ebben, így egyikük el is megy WC-re - legnagyobb bánatára. A toalettben ugyanis éppen mi trónolunk, és a legkisebb lelkiismeret furdalás nélkül fojtjuk meg őkelmét. Balgaságunkra éppen a rendőrség felé vesszük az irányt - mi több be is hatolunk. Itt fogunk tehát garázdálkodni. A rabokat térítsük meg gyorsan, majd az irodákon keresztül törjünk ki a folyosóra, ahol

újabb ellenállásba ütközhetünk, ám zombihordánknak nem állhatnak ellen ők sem. Menjünk egyenesen a csillagos ajtókon keresztül, be a konferenciaterembe, majd tovább a megjelölt ajtókon, ki a csempézett folyosóra. Egy kis videó szakítja meg a játékot, melyben láthatjuk, hogy a rend őrei figyelmesek lettek ténykedésünkre, így ránk is szabadítják hatalmas erőiket. Irtsunk ki mindenkit, ám nincs mit tenni: a rohamrendőrség elkap minket. Szegény Stubbs-ot lekötözik és mindenféle csúnya kísérletet akarnak végezni rajta, még szerencse, hogy barátunk észnél van! Miközben a dokik mással vannak elfoglalva, mi leszereljük egyik kezünket, majd jó messzire elhajítjuk magunk-

tól: az Adams Family-ből ismert jelenet tanúi lehetünk: azaz e végtaggal kell garázdálkodnunk. Irányítása elsőre kissé furcsa lehet, mert a kéz fel tud mászni mindenfajta falon, így nincsen bevehetetlen akadály előtte. Gyorsan induljunk meg előre, fel a falon, és másszunk be a szellőztetőbe. Haladjunk végig rajta, majd essünk le a szobába és pattanjunk fel a rendőrre - immáron mi kontrolláljuk őt, és természetesen fegyverünk is van. Néhány szobán keresztül kell magunkat verekedni, ahol a kollégákat kell agyonlőni, lényeg, hogy kövessük a pici nyilat - ha így teszünk, nemsokára egy kapcsolóhoz érünk, melyet aktiváljunk. Forduljunk meg és rohanjunk végig a börtönblokkon. Útközben lesz még egy kapcsoló és már ott is vagyunk rothadó barátunknál, aki annak rendje-módja szerint ki is szabadul láncaiból. Induljunk meg előre, majd a progi nemsokára felajánlja, hogy vegyük le kezünket: ettől fogva már tudjuk ezt a képességet is használni. Forduljunk jobbra, majd verekedjük magunkat végig a rohamosztagosokon. Néhány szoba, a végén egy jobbos és már végeztünk is a rendőrségen.

A következő pálya híven tükrözi a program komolyságát. Az egyik rendőrfejessel kell versenyeznünk - méghozzá táncban! A programban amúgy sem gyengék a hanganyagok, ám az itteni rész nagyon kemény! Pláne, ahogy meg van koreografálva az egész! Lényeg a lényeg, a rendőr eltáncol valamit, nekünk pedig le kell utánoznunk a mozdulatait, méghozzá a már jól ismert módszerrel: bizonyos mozdulathoz bizonyos gomb tartozik - ezeket kell jó sorrendben, jó ritmusban lenyomnunk. Ha nem tetszene ez a rész, tovább is tudjuk léptetni, nem kötelező megcsinálni - ez csak amolyan bónuszpálya, mely azért jócskán megdolgoztatja a rekeszizmokat.

Ismét videó, melyben egy kedves szerelmespár románcát tesszük tönkre, mégpedig úgy, hogy az autójukon landolunk, majd szerencsétlenségünkre az utcáig esünk. Szerencsére nem vagyunk püréből, és nem kell magunkat összevakarni - máris indulhatunk meghódítani az utcákat! Légpárnás autón rendőri erősítés érkezik, ám nem kell aggódni, nem nehéz elbánni velük - és mindig tartsuk észben, hogy minél több embert átváltoztattunk, annál több az esélyünk a túlélésre, hiszen kicsiny renegátjaink immáron a mi érdekeinket szolgálják! A túlélés elsőszámú paragrafusa tehát: minél több zombit kontrollálni! No, induljunk meg előre, majd néhány kereszteződés után balra, egy nagy parkolóházba futunk. Haladjunk módszeresen felfele, a robotokat ne szekáljuk, jobb lesz nekünk úgy! Ismét egy kis videó, amelyben megkapjuk utolsó zombiképességünk: fejünket le tudjuk csavarni, és mint egy tekegolyót eldobhatjuk, majd a kellő időben detonáltatva óriási bulit csaphatunk ellenfeleink között. Menjünk előre, be a liftbe, majd körbe le a lépcsőn egyenesen ki az utcára. Balra bemehetünk egy épületbe, amelyben tartsunk felfele. Nemsokára elérünk egy hídhoz, melyen átmehetünk egy másik házba, be egyenesen Big Jimhez. Jussunk le az utcára, majd vegyük utunkat Woody háza felé, előtte pedig forduljunk el jobbra. Kis gyaloglás után egy nagyobb térhez érünk, ahol figyeljünk a jobbról közeledő járműre, nehogy elcsapjon minket! Balra induljunk, verekedjük magunkat végig a rendőrökön, majd forduljunk balra. Innen nem messze lesz egy kis sikátor jobbra, ahol már csak három rohamosztagost kell lenyomnunk, és már végeztünk is.

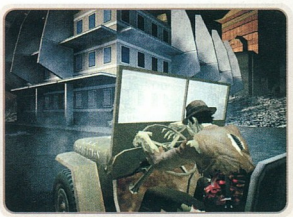
A már látott farmer barátunk szervezkedik ellenünk, és a parasztokat shotgunnal szemost már nagyobb sikerrel járunk! Ezzel le is zártuk ezt a részt.

Farmer barátunk menekülőre fogja, és egy kocsin távozik - ám túljárunk az eszén: a hollywoodi filmekhez híven az autó aljára kapaszkodva közelítjük meg a célhelyszínt. Sajna a kapun kívül rekedünk, ám egy szerencsés véletlen folytán - hogy hősünk még halott létére is dohányzik - sikerül bejutni, mégpedig egy jó pillanatban eldobott csikknek köszönhetően. Két oldalt nagy búzatáblákat láthatunk, és egy nagy folyosó vezet az előttünk levő házig, azonban onnan igen-

TUDTAD-E?

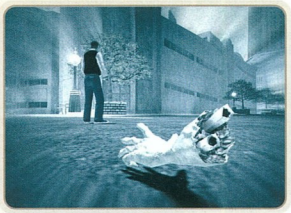
A játék helyszíne egy bizonyos Punchbowl városka - nem elképzelhetetlen, hogy az alkotók a Primus zenekar híres albumáról - Tales from the Punchbowl - kerestették el, már csak azért sem, mert aki ismeri a zenekart, tudhatja, hogy legalább olyan véresen komolyak, mint ez a játék.

reli fel - ami nem túl örömteli dolog, lévén nehezebb lesz őket megtéríteni. Lényeg, hogy úgy közelítsünk felétjük, hogy közben cikázunk, így jóval kevesebbszer van esélyük eltalálni minket. Előre induljunk, így egy nagy térre érünk, melyen rengeteg ember van - kedvünkre csemegézhetünk. Szemezgessünk bátran, állítsunk át minél több embert a mi oldalunkra, majd menjünk a park bal felére, ahol egy kisebb videóban láthatjuk, amint újabb rendőrök érkeznek. Megjelenik a nyíl a képernyőn, mely mutatja, merre kell mennünk. Menjünk vissza a park közepéhez, ahol a nagy épület van, abba menjünk be. Az ajtó bezáródik mögöttünk, mi pedig induljunk meg a pallón felfele. Jussunk ki a külső körre, majd menjünk be a benyíló folyosón, haladjunk továbbra is felfele, mígnem egy másik körfolyosóra jutunk, ahol balra menjünk - egy remek videót nézhetünk meg, amelyben egy nagyobbacska láncfűrészes egyént láthatunk. Ő lesz az első főellenség, illetve nem is az, inkább csak egy picit keményebb, mint a többiek. Később pályákon lesz belőle még több is! Kezdjük el ütögetni, majd ha már fogytán az energiánk, fogjuk menekülőre! Az is jó taktika, ha ráeresztjük zombijainkat, plusz még mi is nekiesünk. Miután legyengült, próbáljuk meg kiszívni az agyát, ám ez nem sikerül - csak az egyik kezét tépjük le. Sebaj, ez is valami. Folytassuk a már megkezdett metódust, azaz ütögetés, majd futás, ha gáz van - várjunk, míg feltöltődik az életünk. Ha legyengült, ismét próbáljuk meg kiszívni az agyát - csak sűrűn érkezik az áldás: nem elég, hogy shotgunos emberkék köszálnak mindenfele, de még egy géppuskafészek is van a ház előtt. Elsődleges célpontunk tehát legyen ez, ha sebesülnénk, vonuljunk vissza. Miután szeretzünk néhány zombi cimborát induljunk meg a háztól jobbra eső ösvényen, ki a dombok közé. Ahogy itt masírozunk, a többi zombival a nyomunkban, a hamisítatlan vidéki hangulat közepette, akarva akaratlanul is eszembe jut a Redneck Zombies zenekar… Nagyon vicces! Szóval, haladjunk előre, majd balra és nemsokára egy báránykarám mellé érünk. Ugorjunk be, erre valamilyen okból kinyílik az ajtó, amelyen



menjünk be - a már emlegetett láncfűrészes barátaink meg is érkeztek! Három van belőlük, legyünk résen, szerencsére bajtársaink nagy segítségünkre lesznek eliminálásukban. Irtsuk le a maradékot, majd pattanjunk fel a traktorra, ha nem sikerülne, akkor rúgjunk bele párat, hogy irányba álljon. Lépjünk a gázra, és tekerjünk végig a dombok között, üssünk el, akit csak tudunk. Ha megva-

gyunk, pattanjunk le a gépről, majd induljunk vissza a dombok irányába, ahonnan géppuskázás hallatszik, térítsük meg őket is. Most menjünk a telek végében levő pajtához, ahol a hátsó ajtót kirúghatjuk. Csattogjunk végig a folyosón, majd nemsokára kiérünk egy udvarra. Balra egy nagy magtárat láthatunk, amelynek fussunk fel a lép-



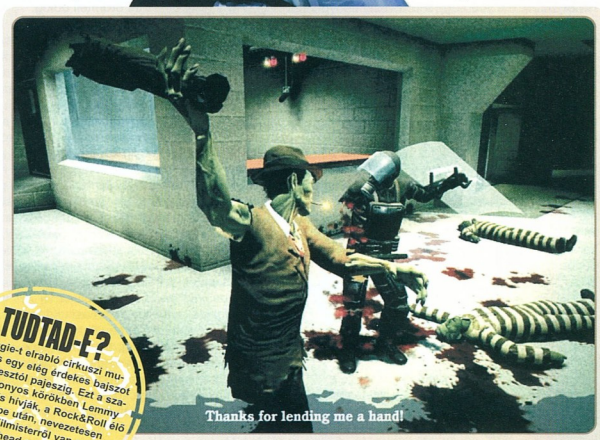
csőjén. Bent tegyünk rendet, majd menjünk le: itt egy vicces videót tekinthetünk meg, mely érzésem szerint az amerikai fegyverimádatot hivatott parodizálni. Persze lehet, hogy tévedek, az egész előadás ugyanis zombinyelven zajlik, mely nyelv egyetlen szóra korlátozódik: agy. Úgyis mondhatnánk, adj agyat. Mármint, hogy puhatestű barátaink rendszerint ezt skandálják. No, hogy már ezzel is tisztában vagyunk, menjünk ki az udvarra és fussunk fel a ház tornácára. Balra induljunk meg, ahol lesz egy ajtó, melyet berúghatunk. Menjünk át az épület másik végébe és rohanjunk fel a lépcsőn. Még néhány berúgandó ajtó, és már el is érkeztünk farmer cimboránkhoz. Egy nem várt fordulat: zombinknak beugrik néhány emlékkép, és látja maga előtt, hogy ez az ember volt az, aki megölte. Ezért most jól revansot vesz rajta - miközben maga is majdnem otthagyja nem létező fogát. Miután jól végezte dolgát és felrobbantotta a kócerájt, máris birkahátra pattan és „elbirkagol" a következő pályára.

Megérkezünk a helyi erőműhöz, szerencsétlen járgányunk igen csúnyán feladja a harcot, és feldobja a patáit. Nekünk ennél sokkal égetőbb problémánk van, nevezetesen veszett módon kell vizelnünk! Keressünk valami alkalmas helyet! Be az erőműbe, majd haladjunk balra, keresztül a turbináknál. Hagyjuk el a kazánokat, majd konstatáljuk, hogy újfajta, csúnya, lézeres ellenfelek vonulnak fel ellenünk - érdekes módon őket nem nagyon zavarja, hogyha eltalálnak valamit, akár az egész erőmű repülhet. Persze nem fog, ezt csak úgy megjegyeztem. Nemsokára egy kis videó jön, ahol gyengéden megkocogtatjuk a technikus vállát, majd miután nem hajlandó tudomást venni rólunk, együk meg az agyát, és haladjunk előre. Jobbra, majd a nagy teremben menjünk fel a felső platformra, ahol középen lesz egy kapcsoló: aktiváljuk, majd menjünk le és visszafele. Jobbra kimehetünk az ajtón. Végre egy alkalmas hely! Álljunk a medence elé, és kezdjük el csapolni készleteinket, mire feltűnik néhány ellen. Őket alakítsuk át szövetségessé, majd folytassuk a vizelést. Ha véletlenül beleesnénk a vízbe, semmi baj, mert lent kijövünk, és egyszerűen visszamászhatunk a lépcsőn. Kb. egy percnyi ürítés után a bájos női hang közli, hogy túl sok méreg van a közegben, ezért ő feladja. Miután megcsodáltuk munkásságunkat, haladjunk előre, ahol vigyázzunk a jetpack-es emberekre! Őket belső szerveinkkel dobálhatjuk le, de még jobb, ha nem törődünk senkivel, és futunk előre, egészen a liftig. Ha lent kiszállunk belőle, úgyis tele lesz az életerőnk. Egy nagy teremben vagyunk, amelynek a másik oldalán egy ajtó van. Ezt a bal oldali emelvényen levő három áramfejlesztő nyitja. Menjünk fel balra, kapcsoljuk be az elsőt, majd ugorjunk le, fussunk az ajtó felé, és menjünk fel a másik lépcsőn. Most a középsőt aktiváljuk, majd szintén ugorjunk le. Újabb kör, majd a harmadikat is kapcsoljuk be, végre kinyílik az ajtó - mi pedig kijutunk. Egy járgány! Pattanjunk be, és tapossunk a gázba. A nagy erőművet láthatjuk kívülről. A lenti részen és a fentin is két-két áramfejlesztő van. Ezekben kell lennie egy-egy zombinak. Tehát nem szabad hagyni, hogy az ellenfelek lelőjék őket, nekik a helyükön kell maradniuk. Mind a négy környékét tisztítsuk meg, majd az autóval furazzunk oda legalább egy zombit - ő már magától beáll. Ha megvan mind a négy, hatalmas energia szabadul fel, mi pedig végeztünk ezzel a pályával.

Egy igazi háborús övezetbe jutottunk! Mindenütt katonák, akik nem restek használni fegyvereiket, tehát csak óvatosan haladjunk, és mindig legyen elég bajtárs körülöttünk! Nyomuljunk előre, be az étteremben, majd ott balra a WC felé. Rugdaljuk be az ajtókat, míg ki nem érünk. Rengeteg katona fogad minket, és még több akna! Ezekkel négyon vigyázzunk, mert ha rájuk lépünk, azonnal meghalunk. Hű alattvalóink hajlamosak belegyalogolni ezekbe, ilyenkor sem legyünk a közelben, mert mi is kapunk a detonációból.

Haladjunk előre a roncsok között, míg végül egy olyan aknamezőhöz érünk, amelyen nem tudunk átmenni. Forduljunk vissza, majd menjünk be a végén a jobb oldali épületbe. Fussunk végig rajta, így az aknamező másik végén találjuk magunkat. Haladjunk jobbra, ahol egy nagy kaput láthatunk magunk előtt. Zombikat kell toboroznunk, hogy be tudjuk dönteni, ám a jobb oldalon található rakétavetős emberke előszeretettel ritkítja sorainkat. Megoldás: rejtőzzünk el Stubbsszal, majd vegyük elő kezünket: közelítsük meg vele a katonát észrevétlenül, majd ugorjunk rá. Máris őt irányítjuk, pattanjunk le és védelmezzük zombijainkat a katonáktól - ne sajnáljuk a rakétákat. Ha meguntuk, lőjük agyon magunkat, ekkor visszakapjuk Stubbs irányítását. Ekkor barátaink - ha minden igaz - már nagyban döngetik a kaput, ám még néhány katonai rohamra azért számíthatunk hátulról, tehát erre figyeljünk. Pár perc után azonban sikerül bedönteni a kaput, majd megcsodálhatjuk, amint egy hatalmas tank elől menekülünk. Végeztünk is a pályával.

Egy újabb főellenfeles pálya, ám addig el is kell jutni! Egy nagyobb teremben kezdünk, ahonnan balra induljunk. A szobákon keresztülkacsázva tudunk előrejutni, míg egy mozgólépcsőhöz nem érünk. Bátran vegyük használatba, majd innen jobbra folytassuk utunkat. Néhány szoba, néhány ellenfél, és máris egy újabb feljáróná találjuk magunkat. Pár robotba ütközünk, akiket még mindig nem tanácsos piszkálni, ám ha egyszer már bepörögtek, nincs mit tenni, zúzzuk le őket, ám vigyázzunk, mert halálukkor robbannak, így elkerülhetetlenül mi is sebződünk! Egy szobába érünk, ahol aktiváljuk a kapcsolót - tovább a liftbe, mellyel egy szinttel feljebb jutunk. A rácsos ajtót közelítsük meg, kinyílik magától - az ellenfelekkel számoljunk le, majd egyenesen menjünk be a szobába: ismét egy kapcsoló, melynek hatására a robotok életre kelnek, de legalább a másik ajtó is kinyílik. Fussunk át rajta, majd néhány szoba után ismét egy mozgólépcső. Fent jobbra induljunk, míg



TUDTAD-E?

A Maggie-t elrabló cirkuszi mutatványos egy elég érdekes bajszorvisel: pajesztól pajeszig. Ezt a szakállat bizonyos körökben Lemmy szakállnak is hívják, a Rock&Roll élő mintaképe után, nevezetesen Lemmy Kilmisterről van szó a Motorhead zenekarból.

egy kísérleti szobába jutunk, ahol egy nagy generátor van. Innen is menjünk feljebb, ahol szintén lesz egy ilyen kütyü, míg végül elérkezünk egy kisebb szobába, ahova csak úgy özönlenek majd az ellenfelek. Nincs mese, le kell irtani mindenkit! Legyünk óvatosak, majd csodáljuk meg a videót, amelyben ismét elfognak minket. Itt is vagyunk a főellenfélnél, aki a reaktor körül cikázik egy erőburokban. Nincs más dolgunk, mint az embereket zombivá konvertálni, hogy lefoglalják a főellenfél figyelmét, és ne minket zargasson, mi pedig fussunk be a reaktor közepébe - itt járjunk körbe a kör alakú mag körül, és sorban nyomjuk meg mind az 5 gombot, mire egy hatalmas elektromos kisülés jön létre, amit ellenfelünk nem nagyon komál. Ezt még játsszuk el párszor, és már ki is fektettük őkelmét - mehetünk tovább a végső győzelem felé.

Maggie-t láthatjuk, amint éppen bejelenti, hogy ő bizony romantikát, virágokat és édességet akar attól, aki szívét akarja meghódítani. No, majd mi megmutatjuk neki! Nem lesz könnyű dolgunk, hiszen egy egész város választ el minket, ahova már a katonaság keményebb erőit is kivezényelték. Induljunk meg előre, ám ne szálljunk be a dzsipbe, mert nemsokára zuhanóbombázás sújtja a terepet, azt meg így sokkal jobban el tudjuk kerülni. Miután jobbra fordultunk, az utca bal oldalán haladjunk, és irtsunk le mindenkit, míg el nem érünk az utca végébe, ahol vigyázzunk az aknavetős legényre! Balra, a hátsó épületbe be tudunk menni egy ajtón, onnan pedig átjutunk egy másik utcára. Toborozzunk zombikat, majd induljunk meg a jobb oldalon. Irtsunk le mindenkit, majd vigyázzunk a középen levő aknamezőre! A tankba pattanjunk be és tegyünk rendet, majd mikor megjelenik a kis nyíl, szálljunk ki és fussunk abba az irányba: egy ajtóra mutat, amin bemehetünk. Ki a másik részen, majd az utca végén ismét be a másik házba, ahol haladjunk felfele, majd ki az objektumból. Az utcán vagyunk, ismét egy dzsippet látunk. Haladjunk előre, majd a középen levő kerek emlékműnél vadásszuk le az aknavetős egyéneket, majd menjünk a jobb oldalon, ahol térjünk be a boltba, amit jól ki is rámolunk pár társunkkal. Miután kimentünk, rontsunk a két rakétavetősre, majd a mögöttük levő épületbe menjünk be. Ismét egy utcára jutunk, ahol egy tankba ugorhatunk be. Előre nyomuljuk, miközben igen vicces zene szól, és máris a város főterén találjuk magunkat. Pár rakétavetős és néhány tank áll az utunkban, de csak a középen álló City Hallig kell eljutnunk, majd behatolnunk, és máris jön az utolsó pálya.

Heves ellenállásba ütköztünk! Egy nagy terem aljában vagyunk az árkádok alatt. Előttünk a recepció, azután a lépcső. Rohanjunk ki, szedjünk pár áldozatot, majd vissza az oszlopok mögé, ugyanis a lépcsőről erősen lődöznek rakétával. Ha vettünk egy nagy levegőt, rontsunk ki, és szedjük le a rakétást, majd regenerálódjunk, mert fel kell mennünk a lépcsőn, ahol egy csomó kalapos, puskás ember lesz. Amíg át nem alakítjuk őket. Menjünk még egy szinttel feljebb, ahol még több kalapos lesz: őket nagyon gyorsan rendezzük le, különben egyből leirtanak minket. Menjünk be az ajtón, ahol a már rég látott robotismerős fogad minket, majd miután eldiskuráltunk, készüljünk az utolsó harcra, ami megjegyzem, nem lesz túl nehéz. Tehát belépünk a szobába, ott van Maggie. Rájön, hogy mi nem is vagyunk gonoszak, és ö tulajdonképpen egészen kedvel minket - és hopp, most jön a csavar - kiderül, hogy életünkben ő volt a feleségünk. Bordáink közül kirántjuk a virágot és az édességet, és máris repülünk felé, hogy keblünkre öleljük kedvesünket… és kiszívjuk agyvelejét. Miután ezt a teremben található fiatalember - sarjunk - nem nagyon komálja, nincs más választásunk, le kell öt nyomnunk. Egy hatalmas erőpajzssal veszi magát körül, és onnan lődöz. Szerencsére jön pár ellenfél is, akiket alakítsunk át. Ők lefoglalják a fiút, amíg mi darabjainkkal hajigálhatjuk a pajzsot, ami attól egyre kisebb lesz, valamint zombijaink is gyengítik, nemsokára pedig teljesen elfogy, és már végeztünk is. Jön a Happy End, és már tényleg boldogan élünk kedvesünkkel, míg az élet el nem választ…

TUDTAD-E?

Az emberek agyát nem tudjuk egyből kiemni, hiszen hevesen ellenállást fognak tanúsítani, először érdemes pár porfonnal megpuhítani őket, és utána rájuk vetődni. A másik megoldás a lesből való támadás.

Ennyi volt ez a borultságot nem mellőző darab. Néha ilyen is kell, ám értetlenül állok a tény előtt, miszerint nevesebb játékmagazinok is igen jó pontszámokat osztottak ki neki - holott nagyon egysíkú a játék. Alig pár mozgás, teljesen ugyanolyan sémára épülő feladatok… Pedig nagyon vicces, jó hangok vannak benne, a zenék gyilkosan jók, és úgy általában szerethető, ám jóval többet ki lehetett volna hozni belőle. Ja, és sajna elég rövid. Azért nem rossz játék, arra megfelel, amire tervezték: egy félórás szüntelen hentelésre, ahol végre mi lehetünk a rosszfiúk!

Callisto

CHEAT TIPP

Shadowgrounds

Játék közben nyomd le az *[F8]* billentyűt a konzol megnyitásához, majd vidd be az alábbi kódok egyikét. A fel és le billentyű lenyomásával kiválaszthatod a korábban beírt kódokat, így nem kell minden egyes alkalommal beütni a kódokat.

Első csoport:
Ezeknek a csalásoknak a használatához be kell ütni az *externInclude developer:* parancsot a kódok elé. (Például: *externInclude developer:open_door* parancsot kell beadni az ajtók kinyitásához).
open_door - a hozzád közel eső ajtó megnyitása
spawn_alienattack - idegen támadás!
reloadstuff - lőszer minden fegyverhez / elemlámpa feltöltése
givestuff - összes fegyver
warpforward - 300 egység megjelenítése
warpmore - 3000 egység megjelenítése
fullhealth - életpont visszaállítása
giveallkeys - az összes kulcs megszerzése
loseallkeys - az összes kulcs elvesztése
openallremotedoors - minden távirányított ajtó kinyitása
closeallremotedoors - minden távirányított ajtó bezárása
immortal - God mód
stuffed - God mód, maximum életpont, összes fegyver, stb.

Második csoport:
Ezekhez a kódokhoz nem kell beütni semmilyen plus parancsot.
setMissionSuccessCounter 1 - aktuális küldetése megnyerése
setMissionFailureCounter 1 - aktuális küldetése elvesztése
hideGUI - GUI kikapcsolása
showGUI - GUI visszaállítása
disableAllAI - összes AI kikapcsolása
enableAllAI - összes AI bekapcsolása
enableHostileAI - ellenfelek nem mozdulnak
disableHostileAI - ellenfelek újra mozognak

Devastation

Játék közben lépj be a konzolba, és vidd be az alábbi kódok egyikét:
dopefish - az összes fegyver, pénz megszerzése, és god mód aktiválása
god - God mód aktiválása
allammo - 999 lőszer
ghost - átjárás a falakon
fly - repkedés
walk - visszaállás normál módba
sptravel SP3M6-BukkoRoof - ugrás az utolsó pályára
freedom - az összes szint megnyitása

Quake IV

Játék közben nyomd le a *[CTRL] + [ALT] + [~]* (tilde) billentyű kombinációt a konzol megnyitásához, majd vidd be az alábbi kódok egyikét:
God - God mód aktiválása
give all - összes fegyver megszerzése, maximum lőszer, és pajzs
killmonsters - az összes szörny kinyírása
noclip - átjárás a falakon
notarget - az ellenfelek nem látnak
kill - öngyilkosság
give ammo - maximum lőszer
give health - maximum életpont
give keys - az összes kulcs megszerzése

QUAKE 4

Az id úgy döntött, hogy most nem köti le a drága idejét a Quake negyedik részével, ezért a munkát kiadta régi jó ismerősének, és együttműködő partnerének, a Raven Software-nek. A friss látásmód elvileg jót tesz mindig, ám akkor kifejezetten kóros hatásai is lehetnek, ha inkább a régi szemszöghöz ragaszkodnak. Mit hozott a Quake 4? Lapozzatok az értékeléshez, és mindenre fény derül.

- **CD Link:** Honosítás, Trainer, Háttérkép
- **Fejlesztő:** Raven Software
- **Kiadó:** Activision
- **Megjelenés:** 2005. október 21.
- **Kategória:** Akció
- **Honlap:** www.quake4game.com

Air Defense Base

A kezdeti képsorok olyan békések, hogy akár a 2001: Űrodüsszeia című Kubrick film is kezdődhetett volna hasonlóképp. Azonban ez nem egy Nobel-békedíj szimulátor, így egy-két másodperc múlva fény derül a vére valóságra. Milyen szépen mutatnak a testrészek az űrrel a háttérben... Az űrflotta megjelenik, nekünk pedig nincs más dolgunk, mint sodródni az eseményekkel. Ahogy Stroggos-t érünk a rázós út után, nyugodtan térjünk magunkhoz, van idő. Rángassuk meg az egeret, gyakoroljunk nyomást a billentyűkre, majd ha úgy érezzük, hogy elkészültünk, akár el is indulhatunk. Masszív csatatér egyik szegletében találjuk magunkat, induljunk is el a roncsoktól jobbra. Füleljünk, és az irányt vegyük az őrmester egyre felerősödő hangja felé, majd beszélgessünk el vele. Kerüljük ki a pozícióját balra, forduljunk jobbra, így eljutunk Anderson szanitéchez. Tőle jobbra egy nagy kapu található, amely a következő úticélunkat jelzi. Kövessük Webb közlegényt a tűzharcig, nyomjuk le a Stroggokat, majd a zöld ajtó által lezárt folyosón folytassuk utunk. Ismét éretlen színű nyílászáró, ezen haladjunk át, a beszorult bajtárs felé rohanjunk. Már késő, de megszereztük a Machinegunt!

Némi tűzharc után a nyitott ajtón rohanjunk ki, és segítsünk a bajba került marine-oknak. Térjünk be a folyosóra, (flashlight bekapcs) forduljunk jobbra, félúton nyírjuk ki a szörnyet, a zöld ajtón rohanjunk át, majd találkozzunk a csapat többi tagjával.

A dumcsi után futás vissza a pálya eleje felé. Kisvártatva megtaláljuk a dokit, pont rá van szükségük a többieknek, úgyhogy ketten, újult erővel futás vissza a csapathoz. Az ápolás után az őrmester tovább enged, úgyhogy távozhatunk a közeli ajtón keresztül. Beszéljünk Cortezzel, végül balra, a piros kapu jelképezi a pálya végét.

Air Defense Trenches

Lépjünk ki a kamrából, a folyosón fussunk végig, szálljunk be a liftbe, és menjünk fel egy egész szintet. Térjünk be a következő terembe, daráljuk le a szörnyet, vegyük fel a páncélt, és már tovább is állhatunk. Kövessük a folyosót egészen addig, míg ki nem visz minket a szabad ég alá. Ne menjünk le a csöveken, maradjunk fent, kövessük balra az utat, így a barlangokon keresztül elérünk az árkokhoz.

Haladjunk tovább a piros jelzőfények felé, majd készüljünk fel, mert egy igen komoly támadást kell visszaverünk az oszlopoknál. Ezt követően indulhatunk is a következő barlang felé. Végre találkozunk a teljes Rhino osztaggal, ott vagyunk, ahova tartozunk. Új feladatot kapunk, nincs időnk örülni. Sétáljunk balra tartva az árkokban, a tűzharc után továbbra is maradjunk a bal oldalon, és el is érünk az Exitig.

Hangar Perimeter

Óvatosan induljunk el előre, az átvezető animációig minden nyugis lesz, de utána rögtön bedurvul a helyzet, és hatalmas tűzharc bontakozik ki. Miután elül a füst, iramodjunk meg a folyosón, míg kisvártatva az ajtón túl meg nem jelenik a Viper Squad. Kapunk egy szép kis Shotgunt, hadd örüljenek az ellenségek.

Rohanjunk az ajtó felé, várjuk meg a szemből érkező ellenségeket, majd tegyük őket hidegre. Jobbra, a tengelyek felé futás, gyilkol, végül tovább fut. Balra, caplasunk fel a lépcsőkön, várjuk be a csapatot, hogy együtt mehessünk be az ajtón. Szemben ismét kis kapu, arra haladjunk tovább, ereszkedjünk alá a lépcsőn, a következő folyosón pedig küzdjük végig magunkat egészen a liftig. Irány jobbra, térjünk be a nagyterembe (fentről lőnek, vigyázat!). Miután elfoglaltuk a helyiséget, a kinyíló ajtón egyedül menjünk be, harcoljunk egy kicsit, és futhatunk is tovább. A létráig nem lesz semmi esemény, másszunk fel nyugodtan. Aktiváljuk a hidat, a vezérlő előtt nyerjük meg a tűzharcot, bent használjuk az irányítópanelt, ugorjunk le a társainkhoz, végül nyomjuk meg a plazmavető gombját. Szép füstfelhő, pontosan arra megyünk tovább. A következő helyiségben használjuk a gépet, húzzuk fel a hidat, és miután leöltünk mindenkit, a frissen előtűnt szakadék-áthidalón induljunk el balra. Futás egészen a liftig!

Interior Hangar

Élvezzük az utat felfele, majd ha megállapodott a gondola, szálljunk ki belőle. Forduljunk jobbra, kövessük a csapattagokat. A technikus megbabrálja az ajtót, melyen rendkívül gyorsan és hatékonyan, rohampozícióban be kell repülnünk. A leereszkedő golyószórókat robbantsuk fel, majd a beáramló ellenségek hadát szedjük darabokra. A helyiség elfoglalása után rohanjunk vissza a lifthez, keressük meg a robbantási szakembert. Őt vigyük vissza oda, ahonnan jöttünk érte, mire kinyílik a bal oldali ajtó, ezen elhagyhatjuk a helyiséget. Az út elágazik. A jobbra lévő kapun menjünk be, küzdjünk, a szaki pedig tegye le addig a bombáját. Vissza az elágazáshoz. Innen balra-hátra kis folyosó, mely a második hangárhoz vezet, ahol letehetjük a második robbanószerkezetet. Miután ez megtörtént, térjünk vissza ismét az útelágazáshoz, majd kövessük Rohdes-t oda, ahol már biztonságos robbantani. Nézzünk ki az ablakon, szép kis tűzijáték. Szálljunk be a liftbe.

MCC Landing Site

Szálljunk ki a liftből, induljunk el Strauss felé, az ajtón lépkedjünk ki. A lépcsőket használjuk süllyedésre, a tengelyeknél forduljunk jobbra, fussunk békésen Morris-ig. Öt kövessük, míg el nem érünk a Rhino csapatig. Vosstól kapunk egy jó Grenade Launchert, vigyázzunk rá. Kövessük a teamet, harcoljunk velük az árokrendszerben. A bezárt ajtó mellett jobbra ládák sorakoznak, melyeket használhatunk arra, hogy kiugráljunk az árok mélyéből. Fent lőjük ki a monsztert, majd ugorjunk le azon a lyukon, ahonnan ő kimászott. Nyissuk ki az ajtót, és élvezzük csapatunk társaságát ismét.

Készüljünk fel a rohamra: az ajtón rontsunk be, maradjunk szorosan a többiek sarkában. Mikor elérünk a karzatig, ugorjunk le róla, és lentről daráljuk a Stroggokat. Az ajtón rohanjunk be, majd induljunk el jobbra. Némi tűzharc árán foglaljuk el a légvédelmi ágyút. A dumcsi után pattanjunk be a gépbe, lőjük ki a nagy kaput, végül szálljunk ki a masinából. Szálljunk be a liftbe, menjünk le egy szintnyit, és fussunk vissza a lövészárkokba. Fussunk jobbra, az integető katona irányába. Innen

nézzük meg az ágyú tűzijátékát, ezt követően pedig vegyük az irányt az izzó talaj felé. Bent forduljunk jobbra, haladjunk át a zöld ajtón, a lerobbant, tüzes cuccok közepette kövessük a közlegényt. A nagy kapu mögött hatalmas harc, közlegény elhullik, megyünk tovább, ki a szabadba. A szemben lévő roncsoknál keressünk fedezéket, várjuk meg, míg le nem száll a USS Hannibal, végül szálljunk be a hatalmas anyahajó bendőjébe.

Operation: Advantage

Milyen lakájos ki hajó ez a Hannibal... A „Decontamination" feliratú ajtón menjünk be, és fertőtlenedjünk. Miután a sterilizációs eljárás befejeződött, elhagyhatjuk a kamrát. Forduljunk jobbra (a Med Bay - Central Command felirat felé), ezt követően ismét jobbra (Drop Pod Command tábla). A termet hagyjuk el, sétáljunk a Medical Bay felé, kövessük a folyosót, végül újra forduljunk jobbra. A „Briefing | Armory" ajtón menjünk be, innen már egyenes út vezet a „Rhino Briefing Room"-ba. Bent eligazítás következik, hallgassuk figyelmesen. A szövegelés után hagyjuk el a helyiséget, térjünk be az Armory-ba. A felfegyverkezést követően a kis ajtón sétáljunk ki, ezt követően pedig a „Walker Hangar"-ban lévő lifttel fejezzük be a békés küldetést.

Canyon

Szálljunk ki a felvonóból, és forduljunk a hajó menetiránya felé. A bal-elülső oldalon apró konvoj, fussunk oda. Pattanjunk fel az első kocsi platójára, és már indulunk is. Utazunk egy jót, majd némi tűzharc után le is szállhatunk. Balra folyosó található piros fénnyel, kövessük ezt az irányt egészen addig, míg Bidwell-hez el nem érünk. Beszélgessünk el vele, utána szálljunk fel a mellette lévő járgány géppuskafészkébe. Közepesen hossszú harcászkodás következik, de mi csak a tüzelést irányítjuk, nem a járművet, így ennek leírásától most eltekintenék. Miután szétlőttük a telepített gépágyúkat, le kell kapcsolnunk a piros lézerhálót, mert blokkolja a konvoj útját. Szálljunk le a gépezetről, fussunk be a sárga kapun, végül már csak a piros kaput kell megkeresnünk.

Perimeter Defense Station

Találkozzunk az emberekkel, a liftnél pedig zsebeljük be a Nail Gunt. A felvonóval ereszkedjünk le, ahol a zöld ajtók sorozatát követve megtaláljuk a jó öreg Voss-t. Feladatként egy technikus csapat megmentését kapjuk, lássunk is hozzá.

Hagyjuk el a helyiséget, forduljunk balra, rohanjunk a zöld ajtón át. Az új csapattársakkal pacsizzunk le, és várjuk meg míg kinyílik a kapu. Nyomuljunk be, keressünk fedezéket, majd daráljunk le mindenféle ellenállást. Hívjuk fel a liftet, ezt követően ereszkedjünk le jó sok szintet. Lent kövessük a srácokat, de míg ők jobbra mennek az ajtó után, addig mi forduljunk balra. Nyomjuk meg a panelen található gombot, erre kinyílik a hatalmas, masszív kapu. Harcoljunk aktívan, majd ha kiürült a helyiség, keressük meg a következő nyitópanelt, és arra is gyakoroljunk finom nyomást. Mondanom sem kell, hogy erre kinyílik a következő ajtó, itt ismét harcolnunk kell, de jönnek a haverok és segítenek. Meg is van a technikus. Nyomás vissza a lifthez a szaki társaságában.

Fent ki az ajtón, majd Jones-t keressük meg. A beszorult ajtónál áll, törjük fel a kaput, a lifttel emelkedjünk pár szintet, kövessük a következő folyosót végig, majd ugorjunk le. Nyomjuk meg a gombot, majd az előtűnő panelt használjuk. Távozzunk az ajtón keresztül, egyenesen rohanjunk a furcsa terembe. Tisztítsuk meg a helyiséget, majd a lift segítségével hagyjuk el azt. Kövessük a folyosón, menjünk fel a lépcsőn, térjünk be az ajtón, ezt követően futás ki a következő kapun. Folytassuk az utunk, át a folyosón, a végén forduljunk balra, használjuk az ajtót arra, amire kell.

A haldokló katona után jobbra van a helyes irány, végül a lifttel menjünk le. Itt harcoljunk egy keveset, majd hagyjuk el a helyiséget. Futás tovább, a gőzölgő cső után új monszter tűnik fel, neki pajzsa van, úgyhogy szórjuk meg gránátokkal. Rohanjunk arra, amerről ő maga jött. Caplassunk fel az emelkedőn, futás a felvonóhoz. Emelkedjünk, végezetül a piros kapu megmutatja a kiutat a pályáról.

Aqueducts

Ahogy kiszállunk a liftből, megkapjuk a Nailgun első fejlesztését a közelben ácsorgó bakától. Menjünk a sárga kapu felé, nyissuk ki, mögötte már egy lebegő tank vár ránk. Szálljunk be, lőjünk mindenre. Eltévedni nem lehet, kövessük azt az utat, ahol elférünk. Robogjunk keresztül mindenen, át a következő pályára.

Aqueducts Annex

Még mindig a tankban ücsörgünk, de most keményebb ellenfelet kapunk. Egy óriás pókra emlékeztető robot állja az utunkat, ami két bajtárs tankot úgy, ahogy van, elintéz. A legyőzésének két kulcsa van: folyamatos mozgás, és folyamatos tüzelés. A rondaság nyolc ágyúlövéstől meghal, nem lesz nehéz dolgunk. Ezt követően ismét csak lineáris szakasz következik, mehetünk arra, amerre elfér a hatalmas monstrumunk. Az alagutas szakaszok után két pók-mech jön ránk egyszerre, de a taktika teljesen ugyanaz marad, mint az előbb. Annyival egészül ki mindössze, hogy az általuk kilőtt rakétákat nekünk géppuskatalálatokkal hatástalanítani kell, nehogy idő előtt felrobbanjunk. Mikor a többiekkel találkozunk, vége a missziónak.

Nexus Hub Tunnels

Használjuk a liftet a lejutáshoz. Strauss barátunk ismét megmutatja a rinyálósabb énjét, de Morris bajtárs lecsitítja. Ahogy leérünk, csatlakozhatunk a többiekhez. A dumálás után mehetünk is tovább. Sodródjunk az árral, kövessük a csapattagokat egészen a Tetranode-ig. Strauss a változatosság kedvéért most okit egy keveset. Kövessük a technikust. Menjünk be a helyiségbe, jöjjünk ki a helyiségből. Itt harcolunk egy jót, majd a túlsó oldalon lévő kijáratot igénybe véve a folyosóra jutunk, melyet az első balra kanyarodási lehetőségig követnünk kell. Ott forduljunk, gyilkoljunk, hátul az ajtó már vár ránk. Ezt követően balra tartva folytassuk utunk. A járat végén Strauss szerel, de amíg ő ezt csinálja, nekünk meg kell védeni őt. Nem könnyű feladat, de megbirkózunk vele. Ezt követően vissza kell térnünk a csapathoz, de a technikus marad felügyelni. Nosza, vissza a teamhez. A csapatot védjük meg, majd kövessük őket, egészen a főjáratig harcoljunk, de ott vigyázat, mert még fentről is tüzelnek ránk. Haladjunk tovább, megállás után előreküld minket Voss barátunk. Az ajtón térjünk be, kövessük a folyosót, de vigyázzunk, mert az első és második ajtó mögött monszterek sorakoznak. Ugorjunk a kék füstbe, a csöveken járkáljunk egy keveset, a végén pedig nyomjuk meg a szimpatikus panelt. Térjünk vissza Voss-hoz, és a csapathoz. Óri-

ás pók-mech szabdalja ketté a missziót, szerencsére páran életben maradunk, de az EMP-nek vége. Voss ezt követően utat mutat, másszunk le a járatba. Kövessük a szűk rést addig, míg fel nem érünk újra a föld szintjére. (Hyperblaster fegyver lent figyel.) A kék csöveken másszunk fel, a zöld ajtón térjünk be, szeljük át a hidat, majd futás egészen a nagyteremig. Itt harcoljunk egy izgalmasat, másszuk meg a középső platformot, onnan pedig már két méter a kijárat.

Nexus Hub

Sétáljunk ki a liftből, utána szálljunk be a másikba. A lefelé vezető, zökkenőmentes út után találkozunk Strauss-szal. Induljunk el a szokásos zöld ajtók felé, a hídon szokásos lebegős harcászat következik. Ezt követően forduljunk balra, kövessük a folyosót a nagyteremig. Itt Strauss szerel egy kicsit. Térjünk vissza oda, ahol először találkoztunk a fickóval. Új zöld ajtó tűnt fel, arra menjünk tovább. Kövessük a folyosót, egészen a kis lépcsőkig, ott a pajzsos bébit intézzük el, majd másszuk meg a grádicsot. Fent forduljunk jobbra, erre harcok vannak, csak óvatosan. Keressük meg a liftet, és használjuk emelkedésre. Strauss ismét matat valamit, mi mehetünk tovább. A zöld ajtó felé van a helyes irány, futás oda. A folyosót kövessük, forduljunk jobbra, végül a változatosság kedvéért kövessük még tovább a folyosót. Két durva ellenséggel találkozunk szembe, de a Nail Gunnak nem tudnak ellenállni. Ezt követően új boss jön, akit nem lehet legyőzni, így nem is kell rálőni…

Strogg Medical Facilities

Ez sajnos elkerülhetetlen. Elkaptak minket, és végig kell néznünk, amit csinálnak velünk. A játék legkeményebb része, lelkileg igen megterhelő lehet, amennyiben sikerült azonosulni valamilyen szinten Matthew Kane-nel. Karakterünk átváltozik, de szerencsére az agyi implantátumokat még nem aktiválják. Ex-társak megérkeznek, és szerencsére felismernek minket, így megkímélik korcs életünket. Megmenekültünk! Kövessük Voss-t, utána pedig a dokit. Az átvezető után az ajtó bezöldül, irány arra. A laborba beérve sajnos a doki eltávozik, nincs mit tenni. Az egyik betegágy mellett panel található, erre gyakoroljunk némi nyomást, így kinyílnak a terem végében lévő kapuk. Fussunk sebesen. A folyosókon gyilkoljunk keményen, utána futás a szállítószalagokig. Ugorjunk rájuk, majd a következő helyiségben ugorjunk le róluk. Hívjuk a liftet, menjünk fel pár szintet. Kiszállás után kapunk egy finom kis Rocket Launchert, de ne bámészkodjunk, nyomás tovább. Kiérve sétáljunk körbe, végül térjünk be a következő kapun a komplexum területére. Menjünk fel a lépcsőn, harcoljuk végig magunkat a folyosókon, mikor zöldül az ajtó egy pajzsos bébi jön be rajta. Miután kinyírtuk a drágaságot, arra induljunk, amerről ő jött. Keressük meg a liftet, ereszkedjünk néhány emeletnyit, fussunk előre a szállítószalagig. A szalagon utazzunk keveset, a forgó tárcsát használjuk arra, hogy elérjük a jobbra lévő platformot. Találkozzunk Voss-szal, veszítsük el Voss-t. Mindezt egyetlen átvezető alatt. Szaladjunk le a lépcsőkön, kerüljük meg a középső gépet, mert a túloldalon van a helyes irányt jelentő ajtó, erre kell rohanni. Az itt található lifttel menjünk fel, majd az ellenséges terem végében lévő ajtón távozzunk. Mögötte két gonosz ellenség lakozik, kezeljük őket megfelelő figyelemmel. A harc után hagyjuk el a helyiséget, a folyosón forduljunk jobbra, az ajtón térjünk be, a lifttel menjünk le. Szálljunk ki, a szemben lévő kis lyukon másszunk be a szellőzőbe, kövessük a szűk járatot. Miután kiérünk, harcoljunk ügyesen, menjünk a narancsszínű kapu felé, ami a kijárat maga.

Construction Zone

Ezúttal egy kisebbfajta Mech-be ülünk be. A tankos részhez hasonlóan ez is lineáris, semmi meglepetés nem érhet minket, egészen a pók-robotig. Váltsunk rakétára, és kezdjünk el rá folyamatosan tüzelni. Nem okozhat komolyabb gondot az elintézése, annál sokkal rutinosabbak vagyunk már. A fém járatnál szálljunk ki a gépből, kövessük egészen a kijáratig a kis utat.

Dispersal Factory

Ahogy beérünk a gyár területére, néhány jól képzett Strogg rajtunk üt. Verjük vissza a támadást, majd induljunk el előre. Kanyarodjunk jobbra, nyomjuk meg a panelt, mire kinyílik az ajtó. Futás tovább, bent harcoljunk, ezt követően folyosófutás, aminek a végén balra kell kanyarodni. Szálljunk be a liftbe, emelkedjünk fel. Az ajtón menjünk ki, a pók elől fussunk, ezerrel száguldjunk végig a kis folyosón, a végén pedig repüljünk be az ajtón. Az életünket töltsük fel, harcoljunk meginkább, kövessük a folyosót a következő ajtóig, itt már hívhatjuk is a liftet, mellyel leereszkedhetünk. Szálljunk ki, romboljunk le a lépcsőn, majd a jobbra lévő ajtón távozzunk. Harcoljunk, utána hagyjuk el a helyiséget. Rohanjunk tovább, fel a lépcsőkön, aminek tetején ajtó díszeleg. A következő kapu után lépcsőház, igen agresszív Stroggokkal, őket nagyon óvatosan küldjük át a másvilágra. Irány az alsó szint, az út harccal lesz szegélyezve, de alul egy Railgun vár ránk. Folytassuk utunk, a fogaskerekes teremből egy út vezet ki, és pontosan az a jó irány. Kövessük a folyosót, a végén forduljunk balra, majd száguldjunk a nagy szörnyetegig. Voltage Control panelek a jobb és bal oldalán, ezeket nyomkodva halálra sokkolhatjuk a furcsa, egy helyben lévő teremtményt. Az alatta keletkezett lyukon keresztül elhagyhatjuk a pályát.

Recomposition Center

Induljunk el előre, a lépcsőt másszuk meg, keljünk át az ajtón. Bent nyomkodjuk meg a panelt, így kiszabadítunk egy bajtársat. Hagyjuk el az elkülönítőt, a lépcsők irányába, kövessük a folyosót, a végén nyissuk ki az ajtót. Sasaki barátunk a gépnél marad, nekünk a távoli jobb sarokban lévő ajtón keresztül el kell hagynunk a helyiséget. Itt forduljunk jobbra, menjünk az orrunk után, a következő teremben a masszív harcot követően másszuk meg a lépcsőket, maradjunk jobb oldalon, keljünk át a hídon, a végén pedig nyomás be az ajtón. A panelt használjuk, megszereztük a Lightning Gunt. Haladjunk tovább, kövessük a folyosót, egészen az első zöld ajtóig. Ott menjünk be, használjuk a gépet, hallgassuk meg a szöveget, majd távozzunk a Sterilization ajtón keresztül. Kövessük a fém-állványzatot, találjuk meg a következő ajtót, majd térjünk be. Ezt az állványzatot is kövessük, a cél a távoli jobb oldalon lévő ajtócska. Bent használjuk a panelt, menjünk vissza ki, öljük meg a hatalmas mon-

Fegyver gyorstalpaló

Blaster
Kifogyhatatlan lőszerbázissal rendelkező, alacsony sebzésű, de gyors tüzelésű pisztoly. Szingli játékmódban ez az alapfegyver. A tűzgomb nyomva tartásával fel lehet tölteni a lövés erejét, de sokkal nem lesz erősebb.

Machinegun
Minden Space Marine egység ezzel kel, s fekszik. Géppuska, ráerősített elemlámpával, így a legsötétebb zugokat is hatékonyan meg tudjuk világítani, valamint le tudjuk ölni a gonosz szörnyellákat, akik az árnyékokban bujkálnak.

Shotgun
Minden FPS-ben alapfegyver, a Quake 4 sem úszta meg a Shotgunt. Közelről kimondottan erős, ha a sörétek telibe kapnak egy átlagos ellenfelet, az azonnal kimúlik. Újratöltése a játék elején még lassú, de később egy upgrade-nek köszönhetően megoldódik ez a kis probléma.

Nail Gun
A Nail Gun a Quake játékok elmaradhatatlan kelléke. Már az első részben is jó szolgálatot tett, most sincs ez másképp. Ő egy elég lassú sorozatlövő fegyver, ám minden egyes lövedéke komoly sebzéseket képes osztogatni.

Grenade Launcher
Sok FPS-ben szerepelt már ez a gránátvető, ám most nem bizonyul túl hasznosnak. Néhány ellenség ellen kimondottan jól használható, de az esetek többségében csak foglalja a helyet.

Rocket Launcher
Na ez már sokkal ínyencebb dolog, mint a gránátvető. A rakétavető komoly, lörügás erejű találatokkal operál, akit ez elkap, annak nincs menekvés. Fejlesztésekkel gyorsíthatunk a rakéták szórásán, valamint irányíthatóvá is válnak. Erre azonban nagy szükség nincs, tekintve, hogy a Quake 4 főként zárt terekben játszódik, ahol kicsi a mozgástér.

Hyperblaster
Kékszínű plazmagömböket okád magából ez a kis drágaság, méghozzá igen gyorsan. Szinte teljesen a DOOM 3-ból vették kölcsön ezt a fegyvert, melyet csak akkor használjunk, ha a Machinegunból, és a Nailgunból is kifogy a cucc.

Railgun
Quake játékok újabb elmaradhatatlan gyöngyszeme, a Railgun. Rendkívül gyors, és kifejezetten halálos energianyalábot lő ki magából ez a szerkezet, minden ellenség szeretné, ha eltalálnánk vele őket. Ne okozzunk nekik csalódást.

Lightning Gun
Villámfegyver! Ne mondja senki, hogy Zeusz, a görög mitológiában nem ilyennel szórta a villámokat az Olümposz tetejéről… Jó kis fegyver, tekintve, hogy nincs tár, az összes energiáját le tudja adni egy sorozat alatt.

Dark Matter Gun
A DOOM 3 BFG-jét is kölcsönvették a Raven Software-es srácok, kicsit átalakították, kipofozták, így született meg a Dark Matter Gun. Hatása, használata teljesen ugyanolyan, mint a nagytestvérben.

sztert, végül térjünk vissza Sasaki pozíciójáig. Szegényt nem tudtuk megmenteni, de a panelt használva a hordókból platformokat tudunk építeni, így fel tudunk ugrálni a karzatra. Kövessük a járatot, míg lehet, és elérünk a pálya végére.

Purification Center

Utazzunk a szállítószalagokon, ügyesen ugrálgatva, kikerülgetve az akadályokat. Az út végén némi harc vár ránk, ezt követően távozhatunk az ajtón keresztül. Menjünk le a lépcsőn, küzdjünk a Stroggokkal, caplassunk fel a következő lépcsőn, kövessük a folyosót, egészen a jobbra lévő ajtóig, amin haladjunk át. A következő részlegben is harccal kezdünk, rohanjunk, és küzdjünk egészen a pocakos lényig. Üvegfal van köztünk, így nem bánthat, de be kell mennünk sajnos a tűzvonalba. Jobbra lóduljunk meg, menjünk át a két ajtón, ezerrel fussunk át a túloldalra, itt pedig végre használhatjuk a panelt, ami egy kis gázzal csitítja a hatalmas szörnyeteget. Nem használ a dolog, de a monszta üt egy lyukat a falon, amerre tovább mehetünk. Kövessük a folyosón, használjuk a liftet, keressük meg a következő számítógépet, használjuk, és már vége is az óriási bendőjű szörnynek. A lába alatt lyuk keletkezett, arra kell lemenni, de vigyázat, nem a legaljára. Félúton két zöld ajtóval díszített szint van, oda kell leereszkedni. Itt már csak a kürtőt kell megtalálni, és ki is jutunk innen.

Waste Processing Facility

Kövessük a pöcegödröt, öljük a félresikerült kísérleti eredményeket addig, míg a kis lépcsőn ki nem érünk az alsó járatokból. Itt kis folyosó díszeleg, ahonnan kiérve cikázó lapátokkal találjuk szembe magunkat. Forduljunk jobbra, és iramodjunk meg rendkívüli sebességgel. Vigyázzunk, nehogy elüssenek minket a ronda, száguldozó fémlapok. A pálya végén, balra kis helyiség, amelyben létra vezet fel. Ez a helyes út. Fent kapcsoljuk be a hidat, ezen keljünk át, forduljunk jobbra, majd a járat végén lévő ajtón keresztül hagyjuk el ezt a pályarészt. Az ajtó nincs messze, de félúton leszakad a talaj, így ismét a pöcegödörben találjuk magunkat. Kövessük a lineáris járatokat, egészen Lamier közlegényig. Beszélgessünk, majd másszuk meg a lépcsőket. A tűzharcot követően a távoli jobb sarokban lévő ajtón keresztül tűnjünk el ebből a teremből. Szaladjunk tovább, és a hídra kiérve oldjuk meg az adódó csetepatét. Csak kövessük bátran a közlegényt, ő tudja merre van a jó út. Kisvártatva elérünk a lézerhálóig. Itt csak mi kelhetünk át, ezt követően le kell kapcsolni a vezérlőben, hogy a többiek is jöhessenek. Igen ám, de az ajtón túl Voss-szal találkozunk, aki már Strogg formában tör az életünkre. Győzzük le mondjuk Rocket Launcherrel, kapcsoljuk ki a lézerhálót, várjuk be a csapatot. Kövessük a többieket, harcoljunk az oldalukon. A lépcsőn rohanás fel, gyilkolás, balra fordulás, lépcsőn felmenés, jobbra fordulás, pálya véget érés.

Operation: Last Hope

Már ismerjük a járást a USS Hannibal fedélzetén, nem vagyunk megszeppenve, hogy ismét meg kell találnunk a Rhino Csapat eligazító termét. Miután meghallgattuk a team tervét, irány az Armory, ahonnan a felfegyverkezés után a változatosság kedvéért most nem a Walker Hangarba induljunk, hanem a Drop Pod Controlba, ugyanis megtámadták a hajót. A kilövést követően…

Data Storage Terminal

… élvezzük a lefele vezető rögös, rázós utat. Persze most sem mehet semmi sem simán, ezért egy indirekt találatot követően belezuhanunk a Data Storage Terminalba. Ezzel nincs is semmi baj, ugyanis pontosan ide kívántunk jönni, igaz nem ilyen formában. Szálljunk ki a mentőkabinból, rázzuk le magunkról az út porát, induljunk el előre, majd nyomás át a zöld ajtón. Kövessük a folyosót, egészen a lángoló zsákutcáig. Ekkor ugorjunk a csövekre, kövessük őket a következő zöld kapuig. Óvatosan induljunk el gyalog a felvonóig, emelkedjünk egy szépet. Haladjunk csak előre, a szemünk láttára lezuhanó Pod helyén ugorjunk át a túloldalra. Dumáljunk a feljebbvalónkkal, forduljunk sarkon, az ajtón menjünk át, nyomjuk meg a gombot, a panel mellett pedig ugorjunk le. A zöld ajtók sorát követve, elérünk pár oszlopig, ahol megszerezzük a helyi BFG-t, a Dark Matter Gunt. Hagyjuk el a termet, keressük meg a bajtársunkat, aki közli, hogy áramot kell csinálnunk. Rendben, kezdetnek a közeli lifttel menjünk le pár szintet.

Data Storage Security

A felvonóval ereszkedjünk, ameddig csak lehet. Szálljunk ki, majd a zöld ajtók végeláthatatlan sorozatát követve jussunk el a vezérlőig. Itt aktiváljuk a generátort, hogy legyen ismét áram. Miután ez megtörtént, térjünk vissza a lifthez. Kemény út lesz a rengeteg ellenség miatt, de mindenképpen el kell odáig jutni. Irány fel!

Data Storage Terminal

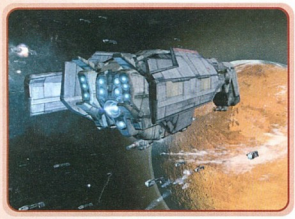
Fussunk vissza egészen odáig, ahonnan az előző látogatás alkalmával elszalajtottak minket áramot visszakapcsolni. Aktiváljuk a hidat. Haladjunk a bal oldalon, egészen a panelig. Használjuk, hogy kinyíljon végre a hangárkapu, és leszállhasson az Eagle. Hívjuk a liftet, menjünk lefele, át a zöld ajtón, a következő felvonóval emelkedjünk, majd a rákövetkezővel is tegyük ugyanezt. Irány vissza a központi hídhoz, útközben találkozzunk Rhodes-szal. A Roof SS ajtón menjünk keresztül, a zöld kapun ki, szaladjunk le a lépcsőn, végül a változatosság kedvéért a felvonóval emelkedjünk jó magasra. Ezt követően öt zöld ajtón keresztül semmi sem történik majd, de cserébe átérünk egy újabb lifthez, amellyel ugyancsak az egekbe kell emelkednünk. Végre kiérünk a tetőre. Itt némi harcot követően keressük meg a piros panelt, nyomjuk meg, majd gyönyörködjünk.
Térjünk vissza a nagy liftig, hogy véget érjen a pálya.

Tram Hub Station

Ahogy megáll a felvonó, szálljunk ki belőle. A folyosórendszert követve érjünk ki a bajtársainkhoz a szabad ég alá, és hallgassuk meg a helyzetjelentésüket. A Strogg transport megérkezése után tisztítsuk meg a terepet, ezt követően a srácok kinyitják a közeli ajtót. Bent a lifttel emelkedjünk egy szintet, használjuk az itt található panelt, majd térjünk vissza a szabadba. Itt a frissen leeresztett hidat ellepték az ellenségek, tehát némi tűzharcra van szükség, hogy ismét nyugalom honolhasson ezen a kis udvaron. Miután elcsendesedett a csatatér, pattanjunk fel a hídra, induljunk el a két ajtó felé. A jobb oldali a helyes választás, futás arra. A romokon küzdjük át magunkat, és mikor lövéseket hallunk, ugorjunk le a csövekre. Guggolva másszunk át a túloldalra, itt keressük meg a zöld ajtót, kövessük a folyosót, végül a lifttel ereszkedjünk le.
Corteztől balra térjünk be a zöldes kapun (Hub Controls felirat), ezt követően küzdjük

magunkat a helyiség közepén tátongó lyukig. Itt tartsuk a pozíciót, eresszük le a hidat, majd keljünk át. Az ajtón menjünk be, másszuk meg a lépcsőket, innen már rohanhatunk egészen az üvegablakos vezérlőteremig. Itt nyomjuk meg a panelen található

gombot. A kinyíló ajtón távozzunk, a létrán ereszkedjünk le az alsóbb szintre.
A „Construction" tábla felé fussunk szorgalmasan, erőt nem spórolva. A lifttel menjünk le, innen szaladjunk a zöld ajtó felé. Kövessük a folyosókat a szállítószalagokig, használjuk az ott található panelt, hogy beindítsuk a műveletet. A robot mögött ugorjunk fel, vegyük igénybe a közelben lévő lift szolgáltatá-



sait, keressük meg a Repair Bot Control feliratú szobát, ott nyomkodjuk meg a számítógépet, majd térjünk vissza a gondolához.

Tram Rail

Itt nincs különösebb dolgunk, a gondola megy magától, nekünk csak arra kell vigyázni, hogy lelőjünk mindent, ami mozog.

Data Processing Terminal

Cortezt hívja a kötelesség, így ismét egyedül maradunk. Szálljunk ki, hívjuk a liftet, és menjünk fel. Aktiváljuk a hidat, menjünk keresztül a zöld ajtón. Rohamléptekkel másszuk meg a lépcsőket, sipirc egészen a reaktorig, ahol visszakapcsolhatjuk végre az áramot. Most visszatérhetünk az első liftig, ahol Sledge már vár ránk. Ketten haladjunk tovább a frissen felhúzott híd segítségével. Menjünk be az ajtón, vágjunk keresztül a folyosón, hívjuk a liftet, és emelkedjünk.

Data Processing Security

Élvezzük a felfele vezető utat. Induljunk elő előre, harcoljunk keményen, míg el nem érünk a következő felvonóig. Ezzel menjünk le. Ismét felizzik a levegő, mikor az ellenség koncentrációja igen magassá válik a helyiségben. Öljünk le mindent, ami csak mozog. A lépcsőknél forgassuk el az adatsugarat, míg ki nem nyílik a soron következő ajtó.
Futás tovább a folyosókon, nyomjuk meg a panelt, emelkedjünk a lifttel, majd a következő résznél ismét forgassuk el okosan a sugarat úgy, hogy megnyíljon a továbbjutást jelentő kapu. Kövessük a folyosót a liftig. Használjuk a felvonót, robogjunk tovább, a nagy teremben a központi panelt keressük meg, és gyakorolunk nyomást a lower feliratú gombra.
A zöld ajtón keresztül hagyjuk el a helyiséget, adjunk le célzott lövéseket a gonoszságok irányába, majd menjünk tovább. Innen még két lift vár ránk, míg fel nem érünk a létesítmény tetejére, ahol ismét harc következik, valamint újfent egy piros panel megnyomogatása. Ezt követően vissza a nagy liftig, hogy kijussunk a pályáról.

Data Processing Terminal.

Furcsa a feladat: Szaladjunk vissza a gondoláig.

Data Networking Terminal

Induljunk el előre, át a zöld ajtón, használjuk a liftet a feljutáshoz. Fent segítsük ki szorult helyzetükből a bajtársainkat. Igazán hosszú, és nehéz csata következik, de mi vagyunk a legjobbak, senki sem győzhet le minket! Miután leöltünk mindent a helyiségben, kinyílik a zöld ajtó, amelyen keresztül tovább mehetünk. A panellel eresszük le a hidat, fussunk sprintben. Bent hívjuk a liftet, menjünk fel. A zöld ajtón keresztül menjünk be, a teleportereket nullázzuk le néhány rakétával, majd indulhatunk is tovább. A folyosókat követve eljutunk a három marine által övezett Teleport berendezésig. Menjünk be a szép fénybe.

Data Networking Security

Itt kész káosz uralkodik. Ugorjunk fel balra, forduljunk balra, majd a zöld ajtót célozzuk be. A romokon keresztül, platformjátékszerűen jussunk el a vezérlőteremig, ahol nem kis harc vár ránk. Ugorjunk le a padló alá, a kis járaton kússzunk át, jöjjünk fel, és vegyük igénybe a zöld ajtó jótékony hatásait. A lifttel emelkedjünk fel, fussunk akármerre, úgy is a következő felvonóhoz jutunk el. Ezzel ismét menjünk magasra. Kiérünk a tetőre, ahol hatalmas bossz várja az érkezésünket. Szerencsére a mozgás itt is megold mindent. Mozogjunk és lőjünk. A harc után nyomjuk meg a piros panelt. Induljunk el visszafele, út közben úgy is észrevesszük a fő Teleport berendezést, amelybe annak rendje s módja szerint bemászhatunk!

Nexus Core

Induljunk el előre, a zöld ajtó felé, a lépcső alján forduljunk balra, futás, majd a következő lépcső tövében iktassunk be egy jobbkanyart. Erre a vezérlő kinyílik, és előzönlik a Stroggok a területet. Harcoljunk, törjünk utat a folyosón visszafele, és próbáljunk meg bejutni a vezérlőterembe. Itt bent használjuk a panelt, sétáljunk vissza kicsit, és keressük meg a másik zöld ajtót, arra tovább mehetünk. Jobbra menjünk le a lépcsőn, gyilkoljunk le minden szörnyeteget, végül aktiváljuk az itt található számítógépet, hogy beinduljon a lift. A lefele vezető út rögös, de azért kibírható. Hanem lent egy kisebb sereg ömlik a nyakunkba, akiket már nem olyan könnyű elintézni. A folyosókat kövessük egészen az ellenségeket köpködő, központi teleporterig, de ne foglalkozzunk túlságosan a gonoszságok lövöldözésével, mi menjünk át a túloldalra, és használjuk a liftet.
Itt kövessük addig a folyosót, míg el nem érünk a gondoláig. Némi utazást követően megérkezünk a célállomásra, itt harcoljunk le minden életünkre törő gyilkos gépezetet, majd a padlón tátongó lyukon ugorjunk le a csövekre. Kövessük a szűk járatot a létráig, itt másszunk fel. Fussunk előre, le a lépcsőn, utána át a zöld ajtón, ezen túl egy terem található lifttel. Emelkedjünk fel, és nyomkodjuk meg a kapu mögött fellelhető panelt. Futás vissza a létráig, ahol egy új ajtó kizöldült, ez a helyes irány. Visszaértünk a gondolához. Menjünk be a bal oldali kapun, és készüljünk fel a legroszszabbra. Az oszlopos teremben hatalmas tűzharc következik, a kimenetele nem egyértelmű, nagyon könnyű elbukni. A győzelem után kinyílik a szemben lévő ajtó, ami a továbbjutást jelképezi. Újabb platformjáték következik: a csöveken egyensúlyozva el kell érnünk a zöld ajtóig. Innen folyosókat követve elérünk a pálya végéig.

The Nexus

Kövessük a hosszú, egyenes kis folyosót, tankoljunk fel mindenből, ami itt el van szórva. A következő teremben jön a végjáték. Először egy hatalmas szörnyeteg képében jelenik meg a büntetés. Ezt még könnyű megölni pár rakétával, de halála után egyből átalakul. Ez képes feltöltődni, némi taktikát is igényel a kinyírása. Amennyiben őt is hidegre tesszük, jöhet a Nexus. Az agy pajzzsal van védve, de ha a fentről belecsatlakozó kék energianyalábba lövünk, máris megadja magát!
Végigvittük a Quake 4-et, szép munka volt, élvezzétek az outrót!

Dante

SEGÉLYVONAL

ÍRJ NEKÜNK: 1325 Bp. Pf.: 214 vagy segelyvonal@cdgames.hu
LEVELEZÉS CÍME: cdgames@cdgames.hu

GTA: SAN ANDREAS

Tisztelt CD.Games!

A következő kéréssel fordulok hozzátok: Segítséget szeretnék kérni a GTA: San Andreas játékhoz. Mert nem tudok tovább jutni.

A küldetés címe: Madd Dogg! Fogalmam sincs mit kell csinálni, és már nagyon bosszant!

Előre is köszönöm szépen!

Somogyi István

Szia,
Először is menj el a Madd Dogg házához, aztán nyomás fel a lépcsőn és menj be. Ekkor indul a küldetés, kapsz egy kést, amivel likvidálnod kell (de csak ezzel) az ottani őröket. Ha ezzel megvagy, akkor a bárhelyiségben nyírd ki a csapost (szintén késsel), utána a pulttól jobbra felveheted a páncélt, és ha még élsz, akkor már bármilyen fegyvert elővehetsz (de menekülhetsz is) vissza a Burger Shoot-hoz, itt ér véget a küldetés.

Üdv: Retee

RED ALERT

Sziasztok!
Tudtok kódokat a Red Alert 2-hez? Nagyon kéne legalább egy örökélet kód. Előre is köszi.

Marci

Szia,
Sajnos a Red Alert 2-höz nincs szokásos, „beírok valahova egy kódot, és minden rendben" csalási mód.
Két használható dolog azért:
Sérthetetlenség Demolition Truck-ra:
Építs 6 Demolition Truckot és várd meg amíg az Iron Curtain teljesen feltöltődik. Vezesd a Truckokat az ellenséges bázishoz, és itt kapcsold be náluk az Iron Curtain-t. A Truckok nem fognak felrobbanni, majd csak a célállomáson.
Trójai busz:
Jurij Mind Control képességét használd egy iskolabuszon. Szállíts be öt katonát a buszba, és nyomás az ellenséges bázis megfelelő része. Az ellen nem fogja lőni a buszt, amíg ki nem szállnak belőle.
Illetve még annyit érdemes tudni, hogy készültek a gémhez úgynevezett trailerek, pl végtelen pénz stb. Keress rá google-n, csak figyelj a megfelelő verzióra.

Üdv: Retee

MOHAA

Légy szíves segítsetek!

Egy kódról volna szó.
A jó öreg MOHAA.
Hogy lehet „paraméterekkel" kezdeni a játékot?

Előre is köszi.

ronaitom

Szia,
A konzol előhívásához editálni kell a játék indító-ikonját. Ott az elérési út exe fájlja után másold még oda :

+set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1

Aztán indíthatod is, a játékon belül pedig alapesetben a ~ gombbal hívhatod elő a konzolt, néhány kód hozzá:

dog - Sebezhetetlenség
fullheal - Max életerő
wuss - Összes fegyver és max löszer
noclip - Falakon átjárás

Üdv: Retee

A SEGÉLYVONAL CÍME:

CD GAMES- 1325 BUDAPEST, PF: 214., vagy segelyvonal@cdgames.hu

BLOODRAYNE 2 KÓDOK

Sziasztok!
Szükségem lenne a Bloodrayne 2-höz kódokra, ha van hozzá, akkor légyszi tegyétek be a következő számba!

Előre is köszi!

Zsolt

U.i.: Nagyon frankó az újság, így tovább!

Szia!
Íme az általunk fellelt összes kód a Bloddrayne 2 -höz:

God mód:
Üsd be a *Uber Taint Joad Durf Kwis* kódot.
Összes erő megszerzése:
Üsd be a *Blank Ugly Pustule Eater* kódot.
Az ellenfelek felrobbannak:
Üsd be a Dodge This Moist Pimp kódot.
Végtelen löszer:
Üsd be a *Ugly Dark Heated Orange Quaff* kódot.
Végtelen őrjöngés:
Üsd be a *Pimp Reap Dark Dark Muse* kódot.
Fegyver tapasztalatok:
Üsd be a *Late Nurture Qweef Super* kódot.
Ellenfelek lefagyasztása:
Üsd be a *Blue Green Purple Imp* kódot.
Túlterhelés mód:
Üsd be a *This Dark Distorted Reality* kódot.
Idő faktor:
Üsd be a *Quantum Lament Distorted Doting* kódot.
Összes kombó megszerzése:
Üsd be a *Bone This Curry Vote* kódot.
Összes fegyver megszerzése:
Üsd be a *Whiskey Fake Kablow Shoot* kódot.
Minden megszerzése:
Üsd be a *Want This Dark Reality Taint Qweef* kódot.
Extra külsők megszerzése:
Üsd be a *Whack Lick Erotic Cunningly* kódot.
Vérontás pontok:
Üsd be a *Cargo Fire Imp Kak* kódot.
Összes videó megszerzése:
Üsd be a *Pension Reap Super Vulgar* kódot.
Bloodlust mérő feltöltése:
Üsd be a *Naked Juggy Resistance Pacy* kódot.
Pálya kiválasztása:
Üsd be az *Anomalies Are Juan Insulted* kódot.
Életpont feltöltése:
Üsd be a *Nurture Happy Pustule Eraser* kódot.
Löszer feltöltése:
Üsd be a *Whack This Molested Ninja* kódot.
Slideshows:
Üsd be a *Ardent Hungry Naked Ninja* kódot.
Végtelen Életpont/Őrjöngés:
Üsd be a *Terminal Reality Super Uber XXX Vacate* kódot.
Juggy mód:
Üsd be a *Fake Burst Cunningly Distorted* kódot.

A programozók üzenetei:
A programozók által elrejtett üzenetek megtekintéséhez az alábbi kódokat kell bevinni:
RAYNE RULES
MAJESCO RULES
TERMINAL REALITY RULES
HORNY GOATSE MOIST NAKED RAYNE

Tim Norton

THE INCREDIBLES:
RISE OF THE UNDERMINER

Animált rajzfilmhőseink legerősebbje, a Hihetetlen család fejeként elhíresült Mr. Irdatlan és szuperhős barátja, Frozone kalandjai nem értek véget a mozivásznon. A Disney és a Pixar nagy sikert aratott mesekalandja ismét videojáték-formát ölt, hogy az egész estés film történeti szálát tovább bonyolítsa…

Tavaly több animációs mesefilm is sikert aratott a szórakoztató iparban. Úgy tűnik, hogy az 1996-os Toy Story-t követő nyolc évben a kiadók felismerték a számítógépes animációban rejlő lehetőségeket, és továbbra is ki kívánják használni azt. A Hihetetlen család is a mozivásznakra született, és hasonlóan az

olyan alapfilmekhez, mint a Jégkorszak vagy a Madagaszkár, ez a film is kiváló táptalajként szolgál a videojátékokhoz. A sztori cselekményeit feldolgozó, tavaly megjelent The Incredibles-re is ráillik a „filmből készült kommersz" jelző, hiszen semmivel sem nyújt többet, mint egy silány feldolgozás. Valahogy hiányzik belőle a szuperhős-hangulat, és így csak egy huszadrangú, kommersz ugrabugra platformjáték lett belőle. A csorba kiküszöbölésére egy év elteltével érkezik a folytatás - vajon miben nyújt többet, mint a középszerű elődet?

A The Inredibles: Rise of the Underminer ott kezdődik, ahol a hőseinkről szóló mese abbamaradt: a záró képsorokat követően Metroville utcáit elözönlik a föld alól előbukkanó förmedvények, így Mr. Irdatlan akcióba lendül, rögvest nekilát a tisztogatásnak. Noha az előző epizódban mindegyik szuperhős választható karakter volt, itt csupán a család feje, Mr. Irdatlan, és hidegfejű barátja szemszögéből szemlélhetjük az eseményeket. A kalandokban azonban egyszerre vesznek részt, így a játékosnak megadatik az a lehetőség, hogy kooperatív játékmenetben a Tak: The Great Juju Challenge-hez hasonlóan itt is mindkét

karaktert egyidejűleg irányítsa. A Mr. Incredible és Frozone közötti váltogatás már az egyedi tulajdonságok miatt is fontos, hiszen hol egyik, hol pedig másik különleges képességeire lesz szükség.

A csapatmunka jócskán kiveszi a játékmenetből a részét, legyen az single, vagy multiplayer mód. Előbbiben a játékos felváltva, egymást cserélgetve irányítja a karaktereket, míg ketten játszva egyik Mr. Irdatlant, másik pedig Frozone-t terelgetheti az egyes szinteken. A játék története és menete semmit nem változik az egyjátékoshoz képest attól eltekintve, hogy ilyenkor nem kell bajlódni a karakterek közötti váltással elég csupán az ellenfelekre, és a közösen megoldandó logikai feladatokra koncentrálni.

Ahogy említettem, mindkét karakter teljesen eltérő képességekkel rendelkezik, amelyeket a fejünkben tartva a megfelelő helyeken alkalmazni is kell.

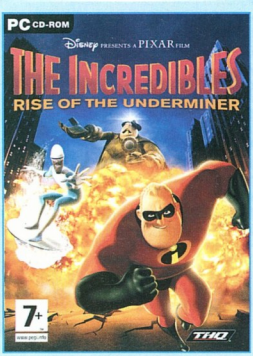
Mr. Irdatlan támadásai sokkal erősebbek, többet sebeznek, így ő alakítja a pofozógépet, tőle a legtöbb keménylegény a padlóra kerül. Alaptámadása tipikus ütés kombó, amit speciális, nagy erejű IncrediSlammel tarkíthat. Ez az ikonnal megjelölt ellenfelek elpusztítása után kapott speciális támadási erő, mely hatalmas földrecsapást jelent, amitől közel-s távol minden nagyobb gépezet megfekszik. A nagy erejű ütésekhez kiválóan használható társának, Frozone-nak az egyedi képessége, a fagyasztósugár is, mellyel ellenfeleit és azok lövedékeit képes megfagyasztani. A jégszikrákon való csúszkálás is remek, ezzel gyorsabban és hatékonyabban mozog.

TUDTAD-E?
A Hihetetlen család tarolt az első vetítések alatt, 71 millió dollár nyereséget termelt a kiadónak.

Mivel hőseink egy csapatot alkotnak, ezért egy nagyobb erejű támadáshoz egymás erejét kiegészítve támadhatnak. Ez főleg akkor szükséges, ha méretesebb gazfickók jönnek ellenünk. Ilyenkor az Incredi-Slam helyett ajánlatos Frozone fagyasztósugarával először mozgásképtelenné tenni a célpontot, majd a másik főhőssel miszlikbe aprítani a nem kívánatos személyeket. Ha a távoli célpont lövedékekkel, pl. rakétával ostromolja elit alakulatunkat, szintén frigó barátunk lehet segítségünkre. Az ellenfél rakétáit fagyaszd meg, aztán hajítsd vissza őket a célpontra, és a sebzés-elhalálozás garantált lesz. Nekem személy szerint Frozone karaktere szimpatikusabb volt, mivel speciális képességei sokkal élvezetesebbé teszik a programot, mintha csak folyamatosan pofozkodnánk, és le sem vennénk az ujjunkat az ütés gombokról. Persze az is igaz, hogy Mr. Incredible ereje nélkül se mennénk sokra…

Ha egyedül irányítjuk mindkét karaktert, akkor bármikor felülbírálható parancsokat is kiadhatunk az éppen parlagon heverő szuperhősnek. Nem bonyolult műveletekről van szó, (az egyes típusokat a HUD is jelzi) olyan dolgokra utasíthatjuk az AI által irányított figurát, mint pl. a „maradj egy helyben" vagy „gyere

- **CD Link:**
- **Fejlesztő:** Heavy Iron Studios
- **Kiadó:** THQ
- **Megjelenés:** 2005. november 11.
- **Kategória:** Kaland
- **Honlap:** thq.com/theincredibles



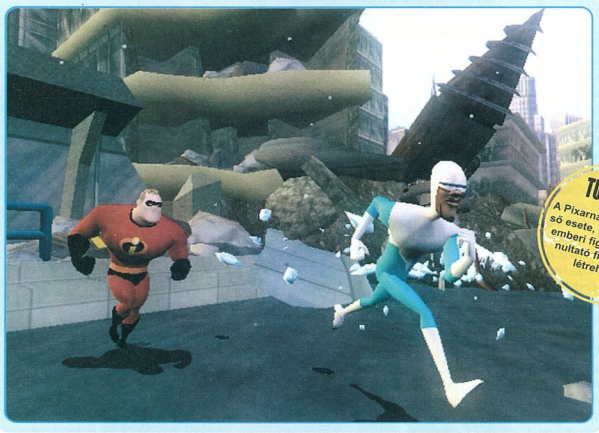
közelebb és kövess" parancsok. A program mesterséges intelligencia kódja azonban hagy némi kívánnivalót maga után, ugyanis a gép által irányított segítőtárs nem minden esetben teszi a dolgát. Nem követ minden

parancsot és a szorult helyzetekben sem hagyatkozhatunk rá. Az volt az érzésem, hogy nem csak az ilyen játékokra oly' jellemző „beragadtam egy pixelrengetegbe és csak manuálisan tudsz kihozni belőle" hibák fordulnak elő, hanem érthetetlen dolgok is. Egyszer például nehéz küzdelem árán sikerült Frozone-nal egy nagyobb monsztert mozgásképtelenné tennem, ám ahelyett, hogy Mr. Irdatlan odafutott volna, hogy egy csapással szétzúzza az ellenfelet, nekem kellett ezt manuálisan, őt irányítva megtennem. Az AI tehát nem figyel a körülötte levő változásokra, és ha nem irányítod, nem cselekszik megfelelően - sőt, sok esetben még a kiadott parancs felülbírálásának sem engedelmeskedik.

No azért nem mindenhol ennyire veszélyes a helyzet: a nagyobb kombinált támadások (amelyeket még három szinten továbbfejleszthetünk) alkalmával meglepően jól működik a program, pl. Underminer ránk küldött teremtményeit elég jól leszedik maguktól, és ehhez gyakran a terepet is kihasználják. A hőseink a folyamatos előrehaladáskor utunkat álló hatalmas blokádok és torlaszok szétverésekor, vagy a menekléskor jól kiegészítik egymást, és nem akadnak be sehova sem. A platformokon és pilléreken való ugrálásnál sem maradnak le egymástól, pedig ezekből elég sok akad, és gyakran nehezen lehet továbbjutni. Találhatunk ún. karakter-specifikus továbbjutási pontokat is, ahol mindig csak az egyik hős segítségét kell igénybe venni. Ezeket a helyeket mindig egy színes spot (kék Frozone-é, piros Mr. Irdatlané, és tarka, ha bármelyikük segíthet) jelzi, értelemszerűen ezeken a pontokon kell a karakter speciális képességét használni. Mr. Incredible esetében mindig az erejével van összefüggésben a mutatvány, Frozonenál pedig a fagyasztásra irányul a dolog. Utóbbinál olyan esetekre gondoljatok, amikor pl. egy szakadék állja hőseink útját - Frozone-nak megvan a képessége arra, hogy jégtömbökből hidat építsen, amelyen aztán már lazán át lehet sétálni.

Mindent összevetve sikerült elérni, hogy a karakterek képességei és szerepük teljesen különbözzön a történet során, és egymás nélkül nem menjenek semmire. Habár könnyen ki lehet találni, hogy hol melyiket célszerű alkalmazni, de ez egyáltalán nem vágja tönkre a játékot. Egy okosabb AI sokat dobhatott volna a hangulaton, ugyanis sokszor kell kényszerből a másik karakterre átváltani, mert az nem azt a parancsot követi, melyet mi adtunk neki.

A szuperhősök képességei be vannak határolva: Frozone például nem képes egyfolytában csúszkálni, mindig csak egy adott távolságot képes megtenni, ami sokszor nem bizonyul elegendőnek - célszerű ilyenkor a csúszkálgatást magunkra vállalni, hogy eljuttassuk oda a hőst, ahol épp szükség van rá. A játék vége felé sajnálatos módon elfogyott az ötlet, és amíg a sztori kezdetén gyakran kell alkalmaznunk a speciális képességeket a továbbhaladáshoz, a vége felé folyamatosan ismétlődő feladatokkal és a véget nem érő ütlegelés unalmával kerülünk szembe. A platformjátékok kedvelői és a fiatalabb korosztály ennek ellenére mindvégig élvezni fogja a Rise of the Underminert, arról nem is beszélve, hogy a történet szerelmesei mehetnek még egy kört a számukra szimpatikus hőssel.



TUDTAD-E?

A Pixarnak ez volt az első esete, hogy kizárólag emberi figurákat felvonultató filmet kellett létrehoznia.

A játék látványvilága azonban eltörpül a moziban látottak mellett. A karakterek mozgása kissé kidolgozatlan, darabos és kevés fázisból áll, a környezetből elvett dobozok, ládák szétzúzása pedig hagy némi kívánnivalót maga után. A hátterek kidolgozottsága fantáziatlan, gyakran ismétlődő objektumokkal találkozik a játékos, ami illúzióromboló. Ez különösen a városban játszódó pályákra igaz: ismétlődő utcák, tereptárgyak és mindenütt ugyanazok az épületek szolgáltatják a környezetet.

A zene és a hanghatások terén hasonló hiányosságokkal küzd a program. A filmben hallható színészek voice-actor szereplése figyelemreméltó, csak pont a két főhős hangját nem az ismert hangok kölcsönzik. A beszólások és megjegyzések egy idő után unalmasak, ráadásul a hanghatások is recsegősek, néha fülbántóak. A zenei részleggel viszont semmi gond, nagyban hasonlít a filmben hallottakhoz.

Összességében egy, átlagos, mégis játszható programot kap az, aki a The Incredibles: Rise of the Underminert választja. A fiatalabbaknak minden bizonnyal örömet fog okozni (már csak a film folytatása, a karakterek változatossága és a speciális képességek miatt is), de az idősebbek számára az apró hibák, az AI esetlensége és a játék rövidsége miatt csak egy „átlagos" lesz a sok közül. Ha a film bejött és jól szórakoztál rajta, érdemes egy próbakört menni vele, de eget rengető produkcióra senki se számítson.

Stinger

Tippek

- A platformokon való ugráláskor nem mindegy, melyik szögből veselkedsz neki a táv teljesítésének. Mindig nekifutásból hajtsd végre őket, mert így messzebbre jutsz. Tipp: Frozone nagyobbat tud ugrani, mint Mr. Inredible ezért inkább vele próbálkozz szűkebb peremek esetén. Olyan helyzetek is adódnak, amikor látszólag nem tudsz továbbjutni - ekkor próbálj a környező platformokra átjutni, vagy különböző szerkezeteket működésbe hozni.
- Az egyes helyszíneken (pl. a Syndorme's Base) addig nem juthatsz tovább, amíg az összes számítógép-konzolt működésbe nem hozod, e nélkül ugyanis nem nyílnak ki az ajtók.
- A legtöbb géphez tartoznak kapcsolók, amelyekkel hatástalanítani lehet őket. Ezek általában azok közelében vannak, de akadnak olyanok is, melyek el vannak dugva egy-egy beugróban, vagy emeleten, esetleg örök őrzik őket.
- Vannak olyan szintek, ahol csak menekülni, vagy futni kell. Ilyen pl. az Incredi-Ball is.
- A lehetetlennek tűnő helyszíneken mindig van valahol egy kapcsoló, gép, célpont, vagy ellenfél, amit le tudsz szedni, ezáltal működésbe hozni azt a mechanizmust, amely továbbjuttat a pályán.

CRIME LIFE: GANG WARS

Sokszor nem érteni a fejlesztőcsapatokat. A Konami nagy árkádos és konzolos múltjával, szakmai körökben ismert és elismert játékaival hogy képes olyan förmedvényeket megszülni, mint a jelen cikkünk alanyát képező Crime Life: Gang Wars? A kérdés nyitott marad, ám szemfülesek nyomban látják a valódi indítékot: nyereségvágy. Most, hogy a Rockstar a GTA: San Andreas-nak mélto társjátékot fabrikálva le kívánja teríteni a 50 Cent-féle Bulletproofot, itt az ideje, hogy a Konami is profitáljon a ma oly' divatos „fekete vagyok, és mindenkit lelövök a fűrészelt csövű shotgunommal a gettóban" trendből. Nem számít, hogy százszor lerágott csont, nem fontos, hogy már milliószor végigjátszottuk és -unatkoztuk a hasonló témájú programokat, azért csak nyomassuk, hátha anyuka és apuka megveszi a csemetének karácsonyra…

- **CD Link:**
- **Fejlesztő:** Hothouse Creations
- **Kiadó:** Konami
- **Megjelenés:** 2005. november 29.
- **Kategória:** Akció
- **Honlap:** www.konami-crimelife.com

A GTA San Andreas és a Boyz'n the Hood, avagy a New Jack City című filmes eposzokból lenyúlt motívumokból összeférccelt Crime Life mix a jelenkori bűnös városok és az amerikai gettók sötétebbik oldalára kalauzoló játékmenetével kívánja sírógörcsbe fojtani az egyszeri játékost.

A program egy az egyben beat'em up, a San Andreas-t majmolva, csak éppen autós üldözés, csodás verdák, és pálmafás tengerpart nélkül. Az idilli környezet helyszínét a gettók, betondzsungelek, a brooklyn-kályháktól villogó sötét utcák és a nyomorgó, kilátástalan helyzetű fiatalokból álló bandák háborúi adják. Az ilyen helyszíneken, ahogy az lenni szokott, sohasem az egyenes út és a törvény az úr: illegális tevékenységeket folytató kamaszok tartják rettegésben a lakónegyedeket. Főhősünk kedvenc - amúgy épp gyengélkedő - csapatánál épp tagfelvétel van (valószínűsíthetően a gettótöltelékek közötti konfliktusok miatt) így Tre (vagy tré, ha közelebbről megvizsgáljuk) a kirekesztett fiatal srác rögvest elindul, hogy végzetét beteljesítve vérbeli bandataggá váljon.

TUDTAD-E?

Érdemes jól begyakorolni a nehezebb kombókat, ugyanis az egyszerű ütések eléggé keveset sebeznek az ellenfélen. A nehezebb kombinációkkal feltölthető a Rage Meter, amivel gyorsabban, nagyobbat és erősebbet tud ütni/rúgni a karakter.

A társadalom legalján levő szupersztár-alkat egy utcai bunyó alkalmával lép be a szorítóba. A tutorialt amúgy remekül elrejtő akcióban elnyeri a jogot arra, az Outlawz banda oszlopos tagja legyen. De ahogy az lenni szokott, a választás rossz útra tereli: a Grand Central City tabellán levő csapat alatt bizony igencsak rezeg a léc, a rivális K.Y.C, vagy a laza Da Headhuntahz kíméletlen módon védik a területeiket, és szemet vetettek a fiúk szerényen csak The Hoodnak hívott otthonára is.

Trében túlbuzog a vezetési vágy, a csapat élére áll, a bandát kommandírozva eltökélt szándéka, hogy a riválisokat leverve visszaállítsa a hírnevüket és megvédje hőn szeretett otthonát. Ehhez drogdílerkedéstől kezdve a megvesztegetéseken keresztül a bandaháborúkig vezet az út. Grand City belvárosa igazi amerikai város: a GTA-hoz hasonlóan itt is kerületekre van osztva a játéktér, melyeket eltérő épületek és környezet különböztetnek meg. GCC ugyan nem akkora kiterjedésű, mint San Andreas, de felesleges is lenne. A Crime Life-ban ugyanis nincsenek igénybe vehető közlekedési eszközök. A távolságok nagy részét gyalog, az utcákon sétálva lehet megtenni, noha az egyes körzetek között az összekötést biztosító metróvonalak és a közutakon furikázó taxisok segítségével is közlekedhetünk. Akadnak azonban olyan negyedek is, amelyek csak bizonyos számú győzelem és misszió teljesítése után válnak elérhetővé. A különböző illegális tevékenységek általában egymás után következnek, de bizonyos szabadságot is adnak a játékosnak. Némi kutyulás a folytonosságban, hogy nem kötelező mindig a program által megadott sorrendben teljesíteni az adott feladatokat, lesznek elágazások is a sztoriban. A kalandokat megkezdve fokozatosan nyílnak majd meg az újabb útvonalak és kerületek, de fel kell készülni arra, hogy az ismeretlenbe tévedve rögvest ellenállásba ütközik a team. Az egymásra épülő feladatok általában logikus útvonalon követik egymást, így a segítségükkel megszerezhető területek is közelebbi kapcsolatban állnak egymással. A nagyobb városrészek elfoglalása csak az őket alkotó több apróbb ún. „sub-zone" területek megtisztítása után válik lehetségessé. A főbb körzeteket bandák és az egyéb kötelékek kötik össze, így elsőként ezekkel a figurákkal kell majd végezni. Egészen egyedi, különböző taktikát igénylő bosszokkal is szembesülhet majd a játékos; a sikeres összetűzést követően rögvest átvehetjük a felügyeletet a szektorok felett. Ezzel ugyan kitolódik az ismert körzetek határa, de egyenes arányban a veszély mértéke is növekszik.

Mivel nincs autólopkodás, sem kocsikázás, a Konami a verekedésre és az obszcén párbeszédekre helyezte a hangsúlyt. Vesztére. Noha a Crime Life-ban egész sornyi támadási forma van (a program alapját és a játékmenetet szolgáltató meccsek alapjában véve jók lennének), ezek kivitelezése már hagy némi kívánnivalót maga után.

A csapatirányítás, a karakterfejlesztés (néhány tulajdonságra értve) és az összecsapások levezénylése rengeteg kombó, speciális támadás, kivégzés és kézi- vagy fegyveres akció ismeretét követeli meg. Ezt már az első tutorial alkalmával megtapasztalhatja a játékos, amikor a bandába kerülésért egy izomagyú, agyontetovált hústorony kell leteríteni.

A program szépen elmagyarázza az elsőre egyszerű, ámde kategorizálhatatlan és megjegyezhetetlen mozdulatokat - az egész egyszerű ütésektől és rúgásoktól kezdve a különböző bonyolultabb kombózási technikákon át a speciális támadásokig, fogásokig és dobásokig.

TUDTAD-E?

Eredetileg a zsidó városnegyedeket hívták gettónak. Olyan helyet jelölt, ahol összezsúfolódva, politikai vagy társadalmi tekintetben kirekesztettként, a társadalom többi részétől elkülönítve éltek az emberek.

A kombórendszer tehát meglehetősen egyszerű, de egész hosszú ökölcsapás-sorozatot fel lehet építeni belőle. A különböző praktikákhoz és speciális támadásokhoz azonban jelzőcsíkok társulnak, amelyekre nem árt odafigyelnie a játékosnak. Az egyszerű támadások az ún. Adrenaline Meterre vannak nagy hatással: az ütések és rúgások sorozatától növekvő csík olyan speciális mozdulatok-

hoz szükséges, mint pl. a lefejelés, különböző fordulatrúgások és a távolabbi nekifutásra kivitelezhető sebzések. Ha sikerül egymásba láncolt ütés-rúgás mozgássorozatot kivitelezni (a végtelenül bonyolult AAA és ABA, BAA formációk segítségével), annak következményeként töltődésnek indul az úgynevezett Rage Meter is, így Tre' erősebb mozdulatok kivitelezésére lesz képes. A nagyobb sebzés mellé azonban gyorsabb mozgás is társul, amivel többet lehet sebezni és idővel az energiaszintet is vissza lehet tölteni.

Van kivégzési mozdulatsor is: ha sikerül ájultra pofozni a célpontot (minimális csökkent energiaszintnél imbolyogni kezd az ürge), további kombináció segítségével kegyetlen módon küldhetjük át a másvilágra. A ivégzések kombói eleinte „titkosak", de a későbbiekben megtanulva rendkívül sokrétűek és bizony brutálisak is akadnak köztük. A deréktörés, a célpont torkának elvágása, vagy a késsel szétcincálás mindenki gyomrát felforgatja, még talán a fejlesztőkét is. A pankrációt, a WWE-t és a Péntek 13-ból ismerős jéghoki maszkos Jason Vorhees-t is megszégyenítő mozgássorozat elképesztő hatást kelt - mintha a srácok ötvözték volna a Mortal Kombatot a Final Fight-tal, úgy törnek a csontok és hajlanak az egyébként csak forgó testrészek.

A szemtől-szembe, kézzel-lábbal vívott összecsapások mellett nem maradhat el a különböző fegyvernemek használatának lehetősége sem. Inkább a különböző veszélyességi szintbe sorolható kések, tonfák, szúró és vágóeszközök, és baseballütők kínálatán van a hangsúly, a puskák és pisztolyok csak mellékesen szerepelnek. Ezek a lőfegyverek leginkább közvetett úton, a zsaruk és a huligánok kezeiből pottyanhatnak az Outlawz-os fiúk ölébe.

Tre'-n kívül még az őt követő harcos lelkek is felvehetik az útjukba kerülő dobozokat, vascsöveket, bunkókat, és minden egyéb tereptárgyat, ami széttörhető és fegyverként használható. A tisztogató akciók és körzetelfoglalások alatt gyakori, hogy a bandaháborúk alkalmával húsznál is többen püfölik egymást az utcákon. Ilyenkor az NPC-ket az AI irányítja, a nekünk elég csupán a magunk élete és a mellesleg szörnyű kamerakezelés miatt aggódnunk.

A megállás és a segítség nélküli folyamatos pofozkodás igencsak megtépázhatja a játékost és a csapatot is. Ilyenkor fordulnak elő azok a csata kimenetelét is érintő változások, hogy a szövetségeseink egyszerűen faképnél hagynak bennünket. Az elfoglalandó körzet célpontjai rendszerint annyira helyben hagyják a bandavezért, hogy szegény pára legtöbbször kis híján otthagyja a fogát. A helyzet csak rosszabbodik, ha szirénázás harsan, ilyenkor ugyanis egész seregnyi rendőrrel gyűlhet meg a bajunk, ha nem húzzuk fel a nyúlcipőt. A rend őrei ugyanis SWAT kommandósok, akik könnygázbombákkal, riasztópisztolyokkal és shotgunokkal érkeznek a helyszínre. Az ellenállás csak súlyosbít a helyzeten, jobb az ilyen összecsapásokat elkerülni, s időben meglépni.

Az a helyzet, hogy a Crime Life kombórendszere kissé esetlen: az egyszerű ütések nem produkálnak megfelelő sebzést, ezért az egyszerű, kétszemélyes bunyó rövid idő alatt unalmassá és kiábrándítóvá válik. Ha nem lennének kivégzések, speciálisan kivitelezhető mozgások és különböző, az agytekervényeket egyébként nem igénylő küldetések, a játék nagyon hamar a süllyesztőben végezné. A kamerakezelés pocsék, lassú és nehézkes ráadásul a forgatás szöge is kicsi, így nincs sok mozgástér. Az átvezető animációk alatti párbeszédek kritikán aluliak, a f**k és s**k szavakon kívül szinte semmi mondanivalót nem tartalmaznak, szánalmasan megírt öntömjénezés és szitkozódás árad belőlük. Ami egy kicsit felemeli a játékot, az a bűnnel átitatott látványvilág, valamint az egész kellemesre sikeredett zene. Utóbbit neves hip-hop előadók szolgáltatják, az Eminembarát D12 tagjai pl. saját szerzeményeiket csempészték a tracklistába. A zenei mixek mellett néhányuk szinkronhangja is felfedezhető a játékban, noha (Eminem kivételével) egyikőknek sincs felejthetetlen mondanivalója és jól megkülönböztethető hangja.

Az gépet kikapcsolva és a fotelban hátradőlve mindenki leszűrheti a konzekvenciát: a Crime Life: Gang Wars-tól az előzetes bejelentések és videók alapján sokkal, de sokkal többet vártunk. A Konaminak sokkal több energiát és legfőképp ötletet kellett volna belefektetnie egy ilyen volumenű játékba, ha komolyan gondolta volna - nem így történt. Ezzel a döntéssel még megjelenése előtt halálra ítélt egy olyan programot, amelynek épp az lett volna a célja, hogy az ilyen játékokra fogékony rajongói bázist tovább duzzassza. Egy ilyen stílusú játéknak nem szabadna csak egyetlen területre koncentrálnia: a fekete zenén, néhány kombón és kivégzésen kívül nincs semmi, ami kicsit is többet érne a kódhalmazból, így fogyasztása csak és kizárólag rajongóknak és kísérletező kedvűeknek javasolt. A többiek számára minden bizonnyal a Rockstar The Warriors című produktuma hozza el az igazi megváltást, a konkurens fejlesztőcsapat nagy durranása ugyanis épp az elkövetkezendő hetekben érik be, és igencsak hasonló témát dolgoz fel - megéri várni rá.

Stinger

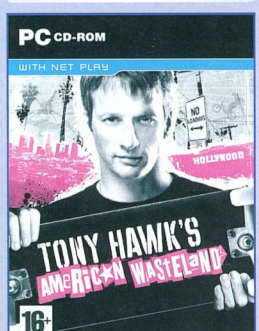
TUDTAD-E?

A kelet-európai getták hírre bejárta a világot. A hatvanas években az USA-ban azonban újabb jelentést kapott a szó: az amerikai városok bel- vagy külvárosát jelölte, ahol túlnyomórészt nyomorgó feketék és latinók élnek.

TONY HAWK'S
AMERICAN WASTELAND

Tony Hawk neve bizonyos berkeken belül félisteni magasságokat súrol. Egészen pontosan az utcai sportok fiainak berkeiről beszélünk - a deszkásokról. Ő volt az az ember - több társával egyetemben -, aki olyan dolgokat tett le az asztalra, amitől a Nemzetközi Olimpiai Bizottság komoly megfontolás tárgyává tette a gördeszkázás, mint nyári sport felvételét az ötkarikás játékok palettájára. Ennek jegyében meg is nézzük, mit kell tudnunk a nevével fémjelzett játéksorozat legújabb tagjáról.

- **CD Link:** Demo, Video, Patch, Trainer, Háttérkép
- **Fejlesztő:** Neversoft
- **Kiadó:** Activision
- **Megjelenés:** 2005. december 13.
- **Kategória:** Sport
- **Honlap:** www.th-american-wasteland.com



Neversofték a kilencvenes évek végén kiadták a sorozat első részét, amely nem csak az újra nyitott fiatalság érdeklődését ragadta meg, hanem szinte minden Playstation tulajt odaszögezett a gép elé: remek játszhatósága néha már borult fantáziálgatásokba csapott át a látott trükkök alapján, ám ez mit sem érdekelte a jól szórakozó közönséget. A grafika hozta az elvárt színvonalat, míg az egészre a zenék dobtak rá egy nagy lapáttal, olyan csapatoktól, mint a Suicidal Tendencies vagy a Primus. Nem sokkal rá kijött a második rész, melyben voltak újítások, ám szerény véleményem szerint jóval gyengébbre sikeredett, még ha olyan zenekarok is adták hozzá nevüket, mint az Anthrax, a Rage Against The Machine vagy a Bad Religion. A harmadik rész ismét remek darab volt, ám az esztelen trükközések mármár a nevetséges kategóriába sorolhatók voltak: többemeletnyi magasságokból szökkentünk át könnyedén villanyoszlopokra, eszméletlen pörgés-forgásokat produkálunk tízméteres szakadékok fölött, sőt a játék végén még egy tengerjáró hajó korlátjait is legyalulhattuk. Ezután jött még pár rész, ám a fejlesztők az első rész hangulatát valahogy nem tudták visszaadni - az egyre növekvő ötlettelenséget mindig képtelen újításokkal próbálták kompenzálni. Jött az Underground, majd pedig az Underground 2, amelyekbe már történetet is implementáltak, és bizony ez lesz az a rész, ahol a legjobban ki szeretne az American Wasteland is dombordorodni. No de ne szaladjunk ennyire előre, vessünk néhány pillantást a lehetőségeinkre.

TUDTAD-E?
Az Activision-nek 1979-es fennállása óta 1,4 milliárd nettó bevétele volt, ami évi több, mint 50 millió dollárt (tíz milliárd forintot) jelent.

Az Options a választások széles tárházát biztosítja: tölthetünk, menthetünk, ez idáig ugye, alap. A Game Settings-en belül a Control Setupban definiálhatjuk a gombkiosztást kedvünkre, ami a régi Tony Hawkos arcoknak szükségtelen, hiszen ezzel eddig sem volt probléma. A Sound Options-ban beállíthatjuk, hogy

TUDTAD-E?
Tony Hawk volt az első a gördeszkázás történetében, aki versenyben be tudta adni félcsőben a 900°-os fordulatot. Vallomása az első Tas Pappas volt a világon, ám ő csak „nem hivatalosan" tudta ezt véghezvinni.

véletlenszerű, avagy folyamatos lejátszású legyen a zenék menete, bejelölhetjük a nekünk nem tetsző számokat, ekkor ezeket kihagyja majd a repertoárból, és persze variálhatunk a hangerővel. Screen Options-ban a megjelenítéssel babrálhatunk, valamint ha valakinek támogatná a TV-je a Progressive Scant, azt is itt tudja bekapcsolni. Taunt Options-ban szabályozhatjuk be a különböző „létező, de nem szükséges" performanszokat, értsd: a közöződő mozdulatok kombinációit. Kérésre kikapcsolhatjuk a vért, illetve feliratozhatjuk a videókat, ami az ánglius nyelvvel kevésbé bíróknak jöhet jól. A Game Progress-en belül vehetjük szemügyre eddigi teljesítményünket, mégpedig nehézségi fokozatok szerint lebontva, mind a Story, mind a Classic mód tükrében. Csekkolhatjuk még legjobb eredményeinket pályánként a Highscores-ban, ahol nem csak legmenőbb időket sasolhatjuk, de akár azt is megtudhatjuk, hány méter volt a leghosszabb csúszásunk az egyes szinteken. A Cheat Codes-nál vihetünk be csalásokat (ha beírjuk, hogy the_condor megkapjuk Matt Hoffmant - ő napjaink egyik legmenőbb BMX-ese).

A Game Movies-nál pedig megnézegethetjük a már megszerzett videókat, melyeknek előfordulása természetesen eredményfüggő.

Az Online Play-nél - ki gondolná - játszhatunk a neten ismeretlenek, vagy akár a haverok ellen. Lényegileg az nem nagyon változott az elmúlt részekhez képest: egyszerre nyolcan nyomathatjuk a showt, játszhatunk „capture the flag"-ben, „graffiti"-ben, „combo mambo"-ban, de a legviccesebb talán a „firefight", ahol még tűzlabdákat (!) is tudunk lődözni.

A High Score/ Free Skate-nél szereplőt választunk, majd pályát, és már nyomhatjuk is a végtelen köröket - nincs semmi megkötés, sem idő, sem pénz, se semmi, egyszerűen csak gyakorlunk és tökéletesítgetjük a technikánkat. Tisztára, mint a valóságban... Persze azért ez egy idő után unalmassá kezd válni, de a többi módban való eredményességünk nagymértékben függ attól, hogy mennyit gyakorlunk itt, ezért ne hanyagoljuk. Meg ha csak öt percünk van játszani, akkor is mehetünk itt néhány laza kört.

A 2 Player menüpontnál értelemszerűen egy cimborával mérhetjük össze képességeinket Tony Hawk tekintetében, mindenféle osztott képernyős mókában. Noha így a képernyő felét át kell engednünk ellenfelünknek, ez korántsem jelenti azt, hogy az élvezet is felére csökken, éppen ellenkezőleg! Egy megdöglött házibulit épp úgy fel tud dobni ez a rész, mint amennyire fel tudja idegesíteni a vesztes félt.

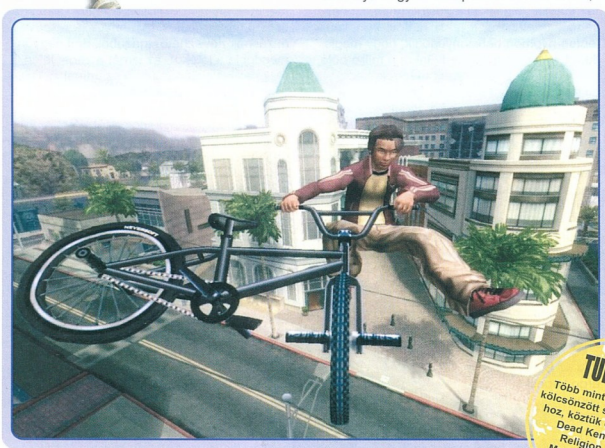
Create menü: csudajó dolgok tárháza! Csinálhatunk saját deszkást, saját parkot, saját grafikát a deszkánkra, de akár saját trükköt is! Fontos észben tartani, hogy ha új deszkást hívunk életre, ez semmilyen módon nem befolyásolja a Story módban indított karakterünket, tehát nyugodtan garázdálkodjunk. Az itt készített játékosunkat csak a Classic, 2 Player, High Score és Online részekben indíthatjuk majd. Az Information-nél beírhatjuk személyes adatait (hol, mikor született, milyen nemű, stb...), a Face-nél a fej-

formát és a bőrszínt választhatjuk ki, tetoválhatunk rá, beállíthatjuk a szem- és hajszínét, tehetünk rá kalapot vagy szemüveget. Persze ha mondjuk kalapot teszünk rá, akkor a hajszínt nem tudjuk érdemben állítgatni és a fejtetoválásoknak sem lesz sok értelme, így a program nem is engedi ezek végrehajtását. Eszméletlen, hogy mi mindent be lehet állítani, például a sapkáknál még a rajta szereplő logót is megadhatjuk! A felsőtestet is külön kidekorálhatjuk, akárcsak a lábakat. Mindenhová tehetünk tetoválásokat, beállíthatjuk a póló nagyságát, mintáját, színét, nadrágunk anyagát, hosszát, mindent, amit csak el tudunk képzelni! Adhatunk rá védőket, beállíthatjuk a cipő márkáját és még a cipőfűző színét is megadhatjuk! Ha ez mind nem lenne elég, akkor a Scale Options-ban külön variálhatjuk az egyes testrészek arányát, mind a három koordináta tengely mentén: barbár divattervezők Mekkája lesz ez a hely, kérem szépen. Első próbálkozásra sikerült kihoznom egy olyan csúnya leányzót, hogy még a játékból is kiléptem, nehogy véletlenül rámentsem! A Deck Options-ban deszkánkat fényezhetjük: választhatunk neki márkát, teleragaszthatjuk mindenféle matricával, variálhatunk a kerekek színével - a lehetőségek tárháza vég-

adva már töltődik is le a fényképünk az adott modellre, amit természetesen tovább paraméterezhetünk. Megáll az ész, hol áll az elektromos szórakoztatás innovációja. Vagy csak én vagyok ennyire öreg?

Create Parknál saját játszóteret teremthetünk, mely éppúgy lehet vicces, mint nagyon látványos. A bal oldali menüből választhatjuk ki, hogy mit szeretnénk telepíteni: a különböző padoktól kezdve a falakon át az épületekig, félcsövekig, korlátokig, lejtőkig és boxokig, táblákig és vizes területekig, csak győzzünk válogatni! Ha startot nyomunk, kapunk egy menüt, ahol mehetünk egy gyors tesztkört, helyszínt választhatunk (legyen akár az a Mars), átméretezhetjük, felrobbanthatjuk és természetesen el is menthetjük eddigi ügyködéseinket. A lényeg a kreativitáson van, de néhány óra alatt olyan frankó kis parkot üthetünk össze, hogy csak na!

A Create Graphic-nál már kezd igazán beteggé válni ez a rész: ha valaki járatos valamilyen grafikai felhasználó program használatában, az játszi könnyedséggel el fog itt boldogulni. Van összesen 10 fóliánk, mindegyikre külön-külön tehetünk matricákat, grafikákat, tag-eket (ezek azok a csodálatos alkotások, amelyekkel a „művészurak" előszeretettel tisztelik meg az emlékműveket és egyéb magasztos helyeket, annak jeleként, hogy ők biza itt jártak), és még szponzormatricákat is. Márkaőrültek előnyben! Azt ugye már mondanom sem kell, hogy az egyes fóliákon levő ábrákat külön színezhetjük, forgathatjuk, tologathatjuk, ezáltal olyan egyedi kompozíciót összehozva,



telen, mint azt már oly sokan és oly bölcsen elsütötték már. Ha megvagyunk mindennel, akár el is menthetjük kontárkodásunkat, az igazi poén azonban csak most jön: a Face Mapping menüpont! Ha van egy digitális kameránk, csinálhatunk magunkról egy képet, majd azt elküldve a faces@tonyhawksonline.com -ra, kapunk egy válasz emailt egy jelszóval. Most ha ismét belépünk a játékba és van nethozzáférésünk, ezt a kódot megmelynek esélye, hogy találkozzon egy ugyanolyannal a világháló rengetegében: nulla.

A Create Trick a legérdekesebb rész: saját trükköket gyárthatunk magunknak. Először is meg kell adni, hogy pontosan milyen osztályba legyen sorolható: levegőben végrehajtható, illetőleg valamilyen „csúszós" trükk. Ezután bejutunk a tényleges editorba, ahol hat vízszintes csíkra felosztott mezőt látunk, ami három részre van osztva. Ez a három rész azt jelenti, hogy a teljes trükkünk 3 másodperc hosszú lehet, míg az egyes csíkok mutatják a trükkök sorrendjét felülről lefelé. Tehát ha a felső sorba te-

TUDTAD-E?

A Classic menüpontnál a hagyományos Tony Hawk játékok szerint játszhatunk, azaz egy pályán adott feladatokat kell megoldanunk - rengeteg ismerős pályával fogunk összeakadni!

szünk egy két másodperces forgást, utána a másodikat sorba még tehetünk egy fél másodperces Casper trükköt, és a harmadik sorba még mindig be tudunk szúrni valamit. Persze az egyes trükkök hosszával, dőlésével, irányával is lehet variálni - tetszés szerint. Ha megvagyunk, ki is próbálhatjuk, majd ha tetszik, el is menthetjük. Ezzel ki is végeztük a Create mód ismertetését, remélem találtatok benne használható infót, most térjünk át a Classic módra.

Itt a régi Tony Hawk játékok köszönnek vissza, méghozzá jó hangosan: nincs semmiféle sztori, csak a pályák, kétperces időlimit, 10 teljesítendő feladat, meg persze mi magunk. A klasszikus szó talán a „lenyúltunk néhány pályát a régebbi részekből, mert lusták voltunk újakat készíteni" érzést hozza felszínre, méghozzá nem is alaptalanul: három pálya kompletten a Tony Hawk's Underground 2 PSP-s verziójából való (ebből a kaszinó csak a gyűjtői kiadásban volt megtalálható), de a sorozat kedvelői jócskán találhatnak még ismerős helyszíneket. Egyfelől jó nosztalgiázni, de kérdem én: ennyit? A feladatok amúgy maradtak a régiek: gyűjts össze 10.000 pontot, gyűjts össze 30.000 pontot, gyűjts össze 100.000 pontot, stb. Szedd össze a videókazikat, rakd ki a SPECIAL illetőleg COMBO szavakat a pályákon elhelyezett betűkből, mutass be trükköket a pálya egy adott pontján… Szóval semmi újdonság. Azért nem ártott volna néhány remekbeszabott feladatot kitalálni - már csak azért is, mert a régi jó hangulatot egy kissé megcsorbítja az ismétlés…

Nagyjából el is érkeztünk az American Wasteland fő részéhez, a sztori módhoz. Mint már a kis áttekintésünkben említettük, a készítők az Underground első része óta próbálkoznak némi történetet csempészni a már kissé unalmassá váló deszkázás hatalmas esései közé. Jelen részben a következő az alapsztu: vidéki legénykként tengetjük mindennapjainkat, a tinédzserek szorgalmával naponta kétszer lázadunk fel bármi ellen, ami csak kicsit is ellentétben áll beszűkült világnézetünkkel, és… egyszer csak megunjuk a TV-nézést, a tanulást, az állandó henyélést, és úgy döntünk: most változtatunk rajta! Minthogy némi vonzalmat mutatunk a gördeszka irányában, magától értető-

TUDTAD-E?

Több mint hatvan zenekar kölcsönzött számokat a játékhoz, köztük olyanok, mint a Dead Kennedys, Bad Religion, Dropkick Murphys, Motley Crue vagy a Public Enemy.

dik a kiugrás lehetősége: legyünk a legjobbak, akkor aztán mindenki a lábaink előtt hever majd (de legalábbis a jó nők tuti)! Persze ez nem fog menni Mucsajröcsögén, ezért egy hirtelen elhatározással úgy dön-

tünk, áthelyezzük HQ-nkat az angyalok városába, Los Angelesbe. Abba a városba, ahol a deszkázás történelemkönyvének első oldalát írták, méghozzá majdhogynem csak vérrel. Bizony, a törvény morcos őrei a legkevésbé sem nézték jó szemmel, hogy néhány suhanc puszta szórakozásból, képességeinek fejlesztése céljából leköszörül néhány amúgy sem használt padkát, ahelyett, hogy a megszokott módon inkább bandáztak, illetőleg a semmivel ütötték volna el idejüket. Ez elítélendő dolog, ezért irtották is, ahol lehetett: nem fukarkodtak a gumibottal

sem, ha arról volt szó. Napjainkban a helyzet már jobb, de most nem erről akartunk beszélni. Szóval, a fenti gyenge biztonsági helyzetről azonnal van sanszunk meggyőződni, amint leszállunk a távolsági buszról: néhány kedves egyén pár pofon keretében jól el is rabolja az összes cuccunkat. Szép kilátások a világmeghódítás első lépcsőfokán! A sors szeszélye nemsokára összehoz egy leányzóval, név szerint Mindy-vel. A maga részéről elég tűzrőlpattant menyecske, és szívügyének érzi az amatőr deszkások támogatását, annál is inkább, mert egy újságot akar majd indítani, amelynek ez majd jó reklámot fog jelenteni. Ő lesz tehát az őrangyalunk, sok mindenben fog segítségünkre lenni, érdemes odafigyelni rá! Tehát első körben azt javasolja, hogy saját jól felfogott érdekünk-

TUDTAD-E?

A Tony Hawk's American Wasteland a hetedik a híres sportolójától származó sorozatban.

ben radikálisan változtassunk külsőnkön, különben az előző események egyhez közeli valószínűséggel naponta fognak majd megismétlődni. Tehát, első lépés: hajvágás! Tulajdonképpen így csempészték a programozók bele a játékba a testreszabás igen üdvös hatását - öt előredefiniált karakterünk kinézetét totálisan megváltoztathatjuk. Állítsunk be egy nekünk tetsző hajszerkezetet, majd ha akarunk, akár szakállat is applikálhatunk arcunkra. Na, ezzel meg is volnánk, most jöhet a ruha: mert mint tudjuk, az évszázados dogmák azt harsogják, hogy nem ez teszi az embert, aztán lépten-nyomon bebizonyosodik, hogy mégis. Tehát: válogathatunk kedvünkre a millió póló és kabát közül, varrhatunk rá logókat és beállíthatjuk gatyónk hosszát, valamint színét is. Ha esetleg úgy találnánk jónak külsőnket, ahogy volt, Mindy azonnal visszaküld minket, tehát muszáj valamit változtatni. No, miután megvagyunk, már indulhat is a város meghódítása, ami a következőképpen néz ki: mivel kezdő suhancok vagyunk, nem tudunk túl sok trükköt, így ezeket folyamatosan - bizonyos feladatokat teljesítve - kell megtanulnunk. A furcsa az ebben, hogy teljességgel úgy tűnik, mintha csak az oktatás kedvéért lenne ez benn a játékban, annál is inkább, mert mikorra már „megszerezték" gyilkosabb trükkjeinket, a játék kétharmadán már túl vagyunk. Statisztikáinkat - ergo képességeinket - úgy tudjuk növelni, hogy megnézzük a Skate Shopok előtt álló hirdetőlapokat: ha az est leszállta előtt sikerül az ott megadott trükköket teljesítenünk, különböző vidám teljesítménynövelőket kapunk. Persze nem csak az az egy Shop van, melyet a játék kezdeténél látunk, eljuthatunk majd a belvárosba, Santa Monicába, Beverly Hills-be és Hollywoodba is. A további helyszínek között szerepel még egy olajfúró torony, különböző parkok és a már említett kaszinó is.

A készítők szerint a játék másik nagy újítása, hogy nincs töltési idő: ez félig igaz is, tekintve, hogy az egyes városrészek között valóban nincs töltőképernyő, ám mindenféle sivár helyeken kell bolyonganunk, amiből még a vak is látja, hogy ilyenkor tölti be a gép az aktuális lokációt. Természetesen más helyeken más kihívások, versenyek várnak ránk, míg csak meg nem valósítjuk nagy álmunkat, a saját Skate Parkot… Addig azonban nem olyan rövid az út, bár az ösvény már meglehetősen kitaposott - az előző hat rész által -, így a fejlesztők tudták, hogy kell még valami, amivel feldobják a játékot. Fogták magukat és előkaptak egy másik, mostanság menő stílust, a BMX-et. Néhány helyen a játékban majd nyeregre pattanhatunk és különböző trükkökkel pénzt szerezhetünk - ám egyértelműen csak színesítésként van a játékban, nem teljes értékű elemként, az ötlet azonban nem rossz! Az irányítás is megváltozik, a bringát a bal karral mozgatjuk, míg a trükköket a jobbal hajtjuk végre! A fő probléma a sztori résszel, hogy nagyon egyszerűre sikeredett. Legalábbis TH veteránoknak mindenképpen. A feladatok nevetségesen egyszerűek, a gép mindig úgy rak ki a pályára, hogy a lehető legkönnyebb legyen végrehajtani a kitűzött célt - ennek következtében nagyon rövidkére sikerült a történet, amit ugyebár nem veszünk túl jó néven. Hát ez van, nézzünk most némi értékelőt!

TUDTAD-E?

A játékban is szereplő igen egyedi jelenség, Mike Vallely szenvedélyes (Vérbosszú) című száma bele is került a játékba.

Kellemes folytatásnak tekinthető a játék, remek grafikával, és persze az olyan őrült dolgok is dobnak rajta még, hogy saját fotót montírozhatunk a modellünk fejére - még ha nem is használjuk ki, mindenképpen kedves húzásnak nevezhető. Igazából, ami nagyon megdobja a játékot, az ismét a zene: jelen rész rendelkezik a legtöbb számmal az összes TH közül. Nagyon érdekes, hogy egy csomó régi együttes számát most népszerűbb fiatal csapatok feldolgozásaként pumpálták rá a DVD-re - ilyen például egyik nagy kedvencem az Institutionalized a Suicidal Tendencies-től, melyet az általam még soha nem hallott Senses Fail szolgáltat. Ha lehet hinni a híreknek, ezzel próbálták meg a 80-as évek Amerikájának hangulatát átmenteni a jelenben is fogyasztható formába… Sebaj, azért még így is van rengeteg jó nóta, ám furcsa, hogy a jóval kevesebb rap található az anyagban. Biztos rájöttek az igen tisztelt programozó urak, hogy nem véletlenül találták ki a Skate Punk nevezetű zenei irányzatot, és mivel ez illik legjobban a deszkázáshoz, talán ezt kellene erőltetni a játékban is. Persze nem biztos, hogy minden-

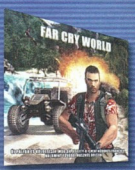
kinek fog ez tetszeni, de mint említettük, ki lehet kapcsolgatni a nekünk nem kellemes számokat. Van néhány új trükk is, mint például a Bert Slide, vagy a Natas pörgések, amelyek ugyan szépek meg jók, ám azért lehetne belőlük több. Nem baj, örülünk ezeknek is. Tony Hawk megszállottaknak ujjgyakorlatként elmegy az anyag, aki viszont most ismerkedik a szériával, annak ideális lehet, tekintve, hogy nagyon könnyű. Jó szórakozást hozzá!

Callisto

THE WORLD SOROZAT

A VÁLOGATÁSOKBAN KIEGÉSZÍTŐK, PÁLYÁK, EDITOROK ÉS MODOK TALÁLHATÓK A JÁTÉKOKHOZ!

HALF-LIFE 2 WORLD



FAR CRY WORLD [2 CD]

SIMS 2 WORLD

DOOM 3 WORLD

TOVÁBBI KIADVÁNYOK: BF 1942 WORLD - CALL OF DUTY WORLD THE SIMS WORLD - SETTLERS IV WORLD - WARCRAFT III WORLD UNREAL WORLD [2 CD] - HALF-LIFE WORLD [2 CD] - JÁTÉKKÉSZÍTÉS RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN WORLD - MOHAA WOLRD BATTLEFIELD VIETNAM WORLD - GTA: VICE CITY WORLD

MEGRENDELHETŐ:
CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214 - cdgames@cdgames.hu
RÉSZLETES INFORMÁCIÓ: WWW.CDGAMES.HU

1 CD-s kiadványok: 899 Ft - 2 CD-s kiadványok: 1799 Ft

---

commodore
ATARI
sinclair
Apple
ENTERPRISE COMPUTERS
MSX
microbee
DRAGON
AMSTRAD
exelvision
MATTEL ELECTRONICS
TANDY RADIO SHACK LIMITED
apricot
PHILIPS
Panasonic
TIMEX sinclair

RETRO géptulajdonosok figyelem!

A PC.GAMES szerkesztősége keres nem használt, kallódó 8 bites és 16 bites régi számítógépeket. Érdekel minket minden Commodore, Atari, Sinclair, Apple típus, de bármilyen más régi gépet is szívesen látnánk alakuló gyűjteményünkben. Ha meg szeretnéd menteni ezeket a gépeket, perifériákat, akkor jelentkezz a retro@pc.games.hu címen!

Ugyanide írhatsz, ha régi konzol gépedet, vagy eredeti konzolos játékaidat meguntad, mert ilyeneket is keresünk!

RENDELHETŐ VÉGIJÁTSZÁSOK

231	Adventure of Sherlock Holmes	P	600 Ft	034	Enter the Matrix	P,2,X,G	500 Ft	070	No One Lives Forever	P,2	300 Ft	213	Söldner TT	P	300 Ft
128	Afrika Korps vs Desert Rats	P	600 Ft	035	Evil Island	P	300 Ft	071	No One Lives Forever 2	P	500 Ft	143	Spellforce TT	P	300 Ft
001	Age of Empires II: The Conq.	P	300 Ft	036	Fallout Tactics	P	300 Ft	212	Obscure	P,2,X	600 Ft	208	Spider-Man 2 TT	P	300 Ft
002	Age of Mythology [2 részben]	P	500 Ft	136	Far Cry	P	600 Ft	072	Oni	P	300 Ft	103	Splinter Cell	P,2,X,G	500 Ft
293	Alexander	P	600 Ft	300	FlatOut GU	P,2,X	400 Ft	073	Operation Flashpoint	P	300 Ft	168	Splinter Cell: Pandora T.	P,2,X,G	600 Ft
217	Alias TT	P,2,X	300 Ft	037	Freedom Fighters	P,2,X,G	500 Ft	074	Operation FP:Resistance	P	400 Ft	104	Star Trek Elite Force 2	P	500 Ft
003	Alien vs Predator 2	P	400 Ft	038	Freedom Force [2 részben]	P	500 Ft	075	Original War	P	300 Ft	246	Star Wars: Battlefront	P,2,X	600 Ft
004	Alien vs Predator 2: Primal Hunt	P	400 Ft	315	Freedom F. Vs. The 3rd Reich	P	800 Ft	184	Painkiller (1.rész)	P	600 Ft	296	Star Wars: KOTOR II	P	600 Ft
005	Alone in the Dark 4	P	300 Ft	225	Full Spectrum Warrior TT	P,2,X	300 Ft	214	Painkiller (2.rész)	P	600 Ft	144	Star Wars: Kotor	P,X	600 Ft
006	America	P	300 Ft	137	Gangland	P	600 Ft	295	Painkiller: Battle out of Hell	P	600 Ft	302	Star Wars: Republic Commando	P,X	800 Ft
007	American McGee's Alice	P	300 Ft	039	Giants: Citizen Kabuto	P	300 Ft	183	Partners	P	500 Ft	316	Still Life	P,X	800 Ft
008	Anachronox	P	300 Ft	040	GP3 addon	P	300 Ft	186	Perimeter	P	600 Ft	321	Street Racing Syndicate TT	P,2,X	300 Ft
009	Arcanum	P	300 Ft	041	Grand Theft Auto III	P,2,X	500 Ft	076	Pirates of the Caribbean	P,2,X	500 Ft	105	Stupid Invadres	P	300 Ft
129	Armed and Dangerous	P,X	600 Ft	042	Grandia 2	P,2	400 Ft	077	Platoon	P	500 Ft	106	Summoner	P,2	300 Ft
230	Armies of Exigo	P	800 Ft	043	GTA3: Vice City	P,2,X	500 Ft	309	Playboy: The Mansion TT	P,2,X	300 Ft	107	SWGB: Clone Camp. [2 részben]	P	500 Ft
010	Art of Magic	P	300 Ft	294	GTR GU	P	600 Ft	078	Pokoli Szomszédok	P	500 Ft	108	Syberia	P,2,X	400 Ft
011	Arx Fatalis	P	500 Ft	254	Half-Life 2	P	800 Ft	185	Pokoli Szomszédok 2	P	600 Ft	154	Syberia	P,2,X	600 Ft
252	Astérix & Obélix XXL TT	P,2,G	300 Ft	044	Half-Life: Blue Shift	P	300 Ft	237	Port Royale 2 GU	P	600 Ft	189	Syberia 2	P,2,X	600 Ft
012	Atalantis 3	P	400 Ft	045	Halo	P,X	500 Ft	079	Post Mortem	P	500 Ft	109	Technomage	P	300 Ft
266	Axis & Allies TT	P	300 Ft	046	Harry Potter	P,2,X,G	400 Ft	080	Praetorians	P	500 Ft	303	The Bard's Tale	P,2,X	600 Ft
013	Battle Isle: The Andosia War	P	300 Ft	196	H. Potter and the P. of Azkaban	P	600 Ft	150	Prince of Persia: SoT	P,2,X,G	600 Ft	322	The Bard's Tale TT	P,2,X	300 Ft
014	Battle Realms	P	400 Ft	047	Heroes Cronicles:	P	300 Ft	081	Prince of Persia: SoT TT	P,2,X,G	300 Ft	218	The Chronicles of Riddick	P,X	600 Ft
130	Beyond Good & Evil	P,2,X,G	600 Ft	048	Heroes of Might and Magic 4	P	400 Ft	255	Prince of Persia: Warrior Within	P,2,X,G	600 Ft	298	The C. of Riddick: E. f. B. Bay	P,X	600 Ft
015	Blitzkrieg	P	500 Ft	261	Hitman Contracts	P,2,X,G	600 Ft	082	Prisoner of War	P	400 Ft	110	The Elder Scrolls 3: Morrowind	P,X	400 Ft
016	Blood Omen 2	P	400 Ft	190	Hitman Contracts TT	P,2,X,G	400 Ft	317	Project: Snowblind	P,2,X	600 Ft	111	The Great Escape	P,2,X	500 Ft
017	Bloodrayne	P,2,X,G	500 Ft	049	Homeworld 2	P	500 Ft	083	Red Alert 2	P	300 Ft	261	The LOTR: The Battle for ME.	P	600 Ft
131	Breed	P	600 Ft	050	Hostile Waters	P	300 Ft	084	Red Faction 2	P	500 Ft	260	The Moment of Silence	P	600 Ft
152	Broken Sword: The S. Dragon	P,2,X	600 Ft	051	Icewind Dale 2 [2 részben]	P	500 Ft	085	Republic: The Revolution	P	500 Ft	308	The Punisher TT	P,2,X	300 Ft
306	Brothers in Arms: R. to Hill 30	P,2,X	600 Ft	052	IGI2: Covet Strike	P	500 Ft	086	Return to Castle Wolfenstein	P	400 Ft	112	The Road to El Dorado	P	300 Ft
018	C&C Generals: ZH	P	500 Ft	053	Impossible Creatures	P	500 Ft	226	Richard Burns Rally TT	P,2,X	300 Ft	295	The Settlers: H. of Kings	P	800 Ft
019	C&C Renegade	P	400 Ft	054	Indiana Jones [2 részben]	P,2,X	500 Ft	087	Rise of Nation	P	500 Ft	145	The Simpsons: Hit and Run	P,2,X,G	600 Ft
020	C&C: Generals	P	500 Ft	138	Jack the Ripper	P	600 Ft	194	Rise of the Nations: TaP	P	600 Ft	232	The Sims 2 GU	P	900 Ft
021	C&C: Yuri's Revenge	P	400 Ft	172	James Bond 007: E. or Nothing	P,2,X,G	600 Ft	088	Robin Hood	P	500 Ft	319	The Sims 2: University GU	P	600 Ft
256	Call of Duty: United Offensive	P	600 Ft	055	Jedi Outcast 2	P,X	400 Ft	089	RollerCoaster Tycoon 3 TT	P	300 Ft	209	The Suffering	P,2,X	600 Ft
223	Catwoman	P,2,X,G	600 Ft	207	Joint Operations TT	P	300 Ft	262	Rome: Total War	P	600 Ft	113	The Thing	P,2,X	400 Ft
132	Chicago 1930	P	600 Ft	139	Kill.Switch	P,2,X	600 Ft	090	Runaway: A Road Adventure	P	500 Ft	114	The Ward	P	300 Ft
240	Chris Sawyer's Locomotion TT	P	300 Ft	227	Knights of the Temple TT	P,2,X,G	300 Ft	091	Rune	P	300 Ft	210	Thief 3	P,X	600 Ft
180	Chrome TT	P	400 Ft	140	Legacy of Kain: Defiance	P,2,X	600 Ft	091	S.W.I.N.E.	P	400 Ft	115	Throne of Darkness	P	400 Ft
022	Clive Barker's Undying	P	300 Ft	247	L. S. Larry: M. Cum Laude GU	P,2,X	400 Ft	142	Sacred	P	600 Ft	166	Toca Race Driver 2 TT	P,X	300 Ft
206	Codename: Panzers	P	600 Ft	264	L. S. Larry: M. Cum Laude TT	P,2,X	300 Ft	092	Schizm	P	400 Ft	314	T. Clancy's Splinter Cell: C. T.	P,2,X,G	800 Ft
133	Colin McRae Rally 04	P,2,X	600 Ft	056	Lord of the Rings	P,2,X,G	500 Ft	323	Scrapland TT	P,X	300 Ft	116	Tomb Raider A. of Darkness	P,2	500 Ft
023	Commandos 2	P	300 Ft	141	Lords of Everquest TT	P	300 Ft	244	Second Sight	P,2,X,G	600 Ft	250	Tony Hawk's Underground 2 TT	P,2,X,G	300 Ft
024	Commandos 3 tippek	P	300 Ft	149	LoTR: The Return of the King	P,2,X,G	600 Ft	157	Secret W. Over Normandy TT	P,2,X	300 Ft	117	Tony Though	P	500 Ft
134	Conan: The Dark Axe	P,2,X,G	600 Ft	057	Mafia	P,2,X	500 Ft	094	Serious Sam	P	400 Ft	263	Tribes: Vengeance	P	600 Ft
241	Conflict: Vietnam TT	P,2,X	300 Ft	162	Manhunt	P,2,X	600 Ft	093	Serious Sam	P,X	300 Ft	151	True Crime: Streets of LA	P,2,X,G	600 Ft
025	Conquest of the Underworld	P	300 Ft	215	Mashed	P,2,X	600 Ft	095	Serious Sam: The Second Enc.	P	400 Ft	318	UEFA C. L. 2004-2005 GU	P,2,X,G	600 Ft
305	Constantine GU	P,2,X	600 Ft	058	Max Payne 2	P,2,X	500 Ft	096	Settlers 4	P	300 Ft	187	UEFA EURO 2004 GU	P,2,X,G	600 Ft
320	Cossacks II: Napoleonic W. GU	P	600 Ft	059	MechCommander 2	P	300 Ft	235	Shade: Wrath of Angels TT	P	300 Ft	118	Unreal II	P	500 Ft
195	CS: Condition Zero TT	P	400 Ft	060	Mechwarrior 4	P	300 Ft	234	ShellShock: Nam '67	P,2,X	600 Ft	193	UT 2004 GU	P	800 Ft
188	CSI: Dark Motives	P	600 Ft	061	Medal of Honor	P	400 Ft	216	Shrek 2 TT	P,2,X,G	300 Ft	291	Vampire: The M. Bloodlines	P	600 Ft
297	CSI: Miami	P	800 Ft	259	Medal of Honor: Pacific A.	P	600 Ft	292	Sid Meier's Pirates! GU	P,X	800 Ft	119	Vietcong	P	500 Ft
233	D-Day	P	600 Ft	062	Medieval: Total War	P	400 Ft	176	Silent Hill 2	P,2,X	500 Ft	120	Warcraft III	P	400 Ft
191	Dead Man's Hand TT	P,X	400 Ft	063	Metal gear Solid 2	P,2,X	500 Ft	097	Silent Hill 3	P,2	500 Ft	236	Warhammer 40.000: D. of W GU	P	600 Ft
026	Deadly Dozen	P	400 Ft	064	Might & Magic IX [2 részben]	P	500 Ft	238	Silent Hill 4	P,2,X	600 Ft	121	Warlords Battlecry 2	P	400 Ft
135	Deus Ex: Invisible War	P,2,X	600 Ft	177	MoHA: Spearhead	P	500 Ft	098	Sim City 4	P	500 Ft	122	Warrior Kings	P	400 Ft
027	Diablo 2: Lords of Destruction	P	300 Ft	065	Myst 3 Exile	P,2,X	300 Ft	099	Sim City: Rush Hour	P	500 Ft	123	Wizardry 8	P	400 Ft
028	Die Hard: Nakatomi Plaza	P	400 Ft	259	Myst IV: Revelation	P	600 Ft	100	Simon the Sorcerer	P	400 Ft	124	World War 3	P	400 Ft
029	Disciples 2	P	400 Ft	066	Myth 3	P	400 Ft	175	SIMS biblia	P	800 Ft	156	Worms 3D tippek	P,2,X,G	300 Ft
229	Doom 3 GU	P	600 Ft	148	NFS: Underground	P,2,X,G	500 Ft	161	SIMS Makin' Magic TT	P	400 Ft	275	Worms Forts: Under Siege	P,2,X	300 Ft
224	Driv3r	P,2,X	600 Ft	258	NFS: Underground 2	P	600 Ft	192	Singles TT	P	400 Ft	147	X2: The Threat tippek	P	300 Ft
030	Dungeon Siege	P	400 Ft	067	Neverwinter Nights [2 részben]	P	500 Ft	182	Sniper TT	P	400 Ft	125	XIII	P,2,X,G	500 Ft
031	Emperor: Battle for Dune	P	300 Ft	068	Neverwinter Nights: SoU	P	500 Ft	101	Soldier of Fortune II	P,X	400 Ft	126	Z: Steel Soldiers	P	300 Ft
032	Empire Earth [4 részben]	P	600 Ft	235	Nexus: The Jupiter Incident GU	P	600 Ft	211	Soldiers	P	600 Ft	127	Zanzarah	P	400 Ft
033	Enclave [2 részben]	P	500 Ft	069	NFS2: Hot Pursuit	P,2,X,G	500 Ft	102	Soul Reaver 2	P,2	400 Ft				

Jelmagyarázat: **P**: PC, **2**: PS2, **X**: Xbox, **G**: Gamecube. A játékok neve után: **TT**: Tippek-trükkök, **GU**: Guide

MEGRENDELŐLAP

☐ 2000/01 **100 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/02 **100 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/03 **100 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/04 **100 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/05 **100 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/06 **100 Ft/db** (2 CD + poszter)
☐ 2001/01 **300 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/02 **300 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/03 **300 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/04 **300 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/05 **200 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/06 **200 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)
☐ 2002/01 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2002/02 **500 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/03 **500 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/04 **500 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/05 **500 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/06 **500 Ft/db** (2 CD + 52o újság)
☐ 2003/01 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/02 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/03 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/04 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/05 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/06 **700 Ft/db** (2 CD + 84o újság)
☐ 2004/01 **900 Ft/db** (2 CD + 84o újság)	☐ 2004/02 **900 Ft/db** (2 CD + 84o újság)	☐ 2004/03 **900 Ft/db** (2 CD + 84o újság)	☐ 2004/04 **900 Ft/db** (2 CD + 84o újság)	☐ 2004/05 **900 Ft/db** (2 CD + 84o újság)	☐ 2004/06 **900 Ft/db** (2 CD + 84o újság)

Név: .....

Cím: .....

☐ Csekket kérek ☐ Utánvéttel egyenlítem ki a megrendelést

Megrendelhető: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214

SMS-ben: 06-30-342-1440 (név, cím, rendelés)

Áraink a postaköltséget csak 3000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

LAPOK TARTALMA ÉS TELJES JÁTÉKOK LISTÁJA:

WWW.CDGAMES.HU

ÚJ VÉGIGJÁTSZÁSOK:

333	Close Combat: First to Fight TT	P,X	300 Ft
327	Cold Fear	P,2,X	600 Ft
325	Domination GU	P	600 Ft
335	Doom 3 GU	P,X	600 Ft
329	Dungeon Lords (1.rész)	P	800 Ft
324	Empire Earth 2 GU	P	900 Ft
331	Imperial Glory GU	P	600 Ft
339	Klonoa 2: Dream Champ T TT	P	300 Ft
332	Necromania: Trap of D. TT	P	300 Ft
328	Pariah	P,2,X	800 Ft
326	Sacred Underworld GU	P	600 Ft
330	Stronghold 2	P	600 Ft
338	Worms 4: Mayhem GU	P,2,X	400 Ft

ÍGY RENDELJ:

Fenti végigjátszások megrendelhetők az alábbi módon:

A postákon kérhető „Belföldi pénzesutalványon" fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátulján lévő közlemény rovatban pedig fel kell tüntetni a megrendelt végigjátszások sorszámát és nevét. A kiadó a végigjátszásokat nyomtatott formában juttatja el a megrendelőknek a pénzügyi teljesítés után.

A fenti összegek az Áfa-t és a postaköltséget tartalmazzák.

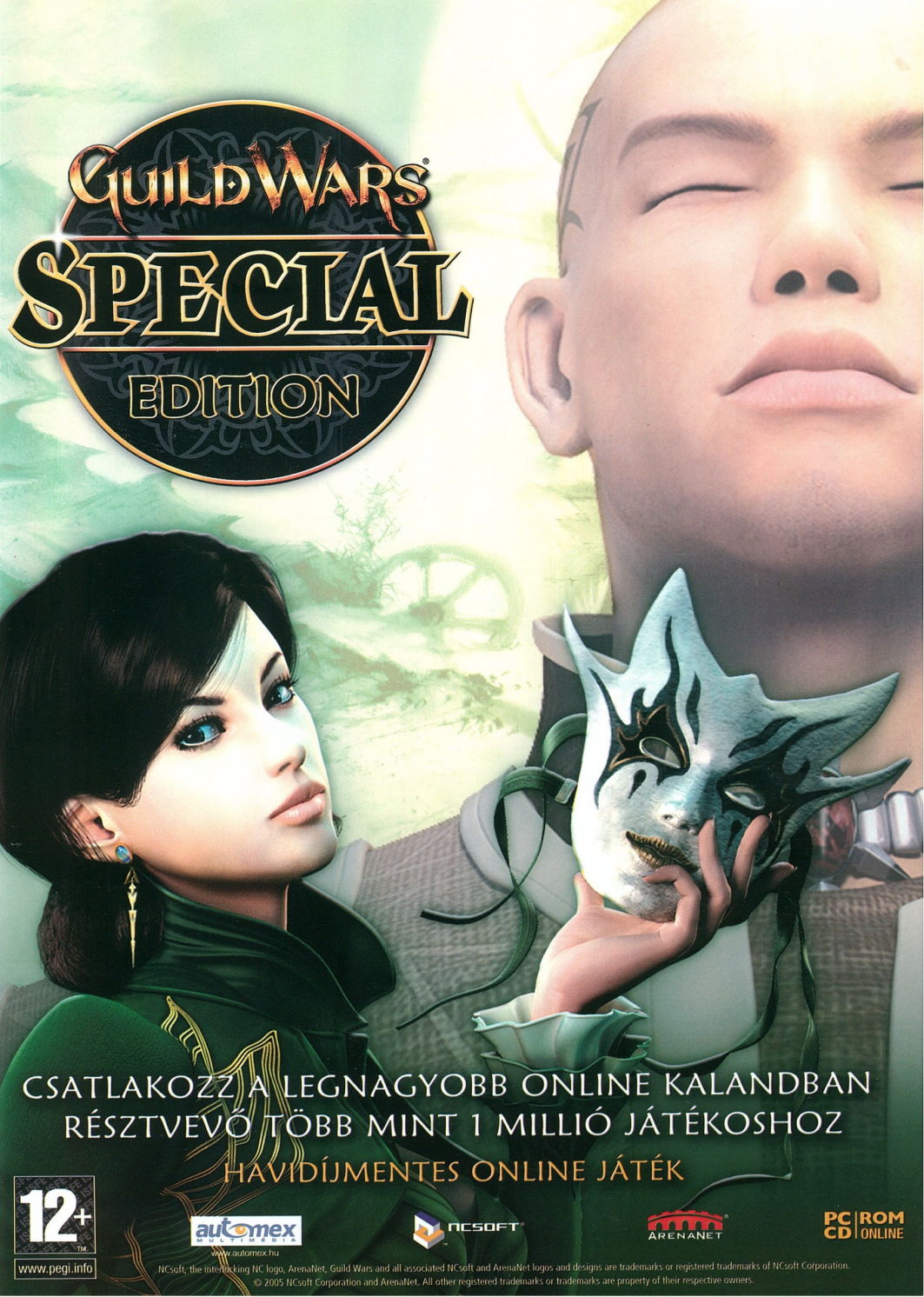
A postautalványokat a következő címre kell küldeni:

CD GAMES 1325 Budapest Pf.: 214

A szolgáltatásról bővebben a **379-7989**-es telefonszámon lehet érdeklődni, a teljes végigjátszás lista a

www.vegigjatszas.hu

címen található meg.


GUILD WARS
SPECIAL
EDITION
CSATLAKOZZ A LEGNAGYOBB ONLINE KALANDBAN
RÉSZTVEVŐ TÖBB MINT 1 MILLIÓ JÁTÉKOSHOZ
HAVIDÍJMENTES ONLINE JÁTÉK
12+
www.pegi.info
automex
www.automex.hu
NCSOFT
ARENANET
PC CD ROM ONLINE
NCsoft, the interlocking NC logo, ArenaNet, Guild Wars and all associated NCsoft and ArenaNet logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation.
© 2005 NCsoft Corporation and ArenaNet. All other registered trademarks or trademarks are property of their respective owners.

Nehéz a választás?
Majd mi segítünk!

Konzol Stúdió

www. konzolstudio.hu
info@konzolstudio.hu

1092 Budapest, Kinizsi u. 21-25
Tel./Fax: 06-1-216-6626
Szerviz: 06-1-218-1925
Mobil: 06-20-9-888-337

Nyitva tartás: H-P: 10-18; Szo: 9-13